星降る夜にこの１冊。 ボクとあなたのRPGマガジン

RPG(ロールプレイングゲーム)マガジン12月号1998年12月2日発行(毎月1回2日発行)
第9巻第12号通巻104号1986年5月2日第3種郵便物認

880yen

RPG MAGAZINE
ロールプレイングゲームマガジン

1998
12
DECEMBER



MAGIC The Gathering
ウルザズ・サーガ徹底特集!!

TCG
ポケットモンスター カードゲーム
カオスギア
機動戦士ガンダムTCG

コミック
"アキラ"外伝衝撃の後編!
デュエルファイター刃
感動のクライマックス!
超高機動警察 おまかせ!! ヴァーミリオン

完全攻略
番長学園!!RPG
機動戦士ガンダムRPG
機動爆走ウェイガーMRC
電脳戦機バーチャロン
オラトリオ・タングラム
ギャルズエンジン

特集
エクソダスギルティー
猫なカ・ン・ケ・イ
東京ゲームショウ'98秋



THE LEGENDS OF
GODZILLA®
怪獣大戦
バトルTCG
(トレーディングカードゲーム)
新生モスラ篇
11/下降臨!
¥400(税別)
12月12日全国東宝系劇場にて公開予定の
「モスラ3～キングギドラ来襲」から早くもカード化!
アメリカ版「GODZILLA™」の実写カード多数収録!
怪獣アートの第一人者　開田裕治氏のイラストカードが仲間入り!
怪獣大戦
ブースターパック　¥　400(税別)
スターターデッキ　¥1500(税別)
好評発売中!
©1998 TOHO・TOHOEIGA
怪獣大戦の情報はこちら　http://www.yanoman.co.jp
YANOMAN
発売元
株式会社　やのまん
東京都墨田区本所4-19-3アサイビル

CONTENTS



RPG MAGAZINE ロールプレイングゲームマガジン
12 1998 DEC.
No.104
Cover Illustration：田島直（Abel Inc.）

SPECIAL FEATURES

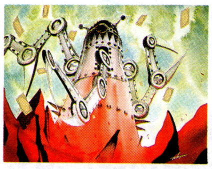
Return of “G”

期待のソフトの続報！ ◆エクソダスギルティー …… 8
「猫なヒ・ロ・イ・ン」とは？ ◆猫なカ・ン・ケ・イ …… 14
新作＆……？ ◆東京ゲームショウ'98秋 …… 17

TOPICS

キミも“夢”に参加しよう！ ◆ドリームキャスト Supportページ …… 42
これできみもゲームができる!? ◆ガシャポンデュエルをしてみよう！ …… 44

REGULARS



Illus. Junko Taguchi

来来!! 魔法風雲會（くるくるマジック） …… 95
レミィのウィザード予備校／コラム・エリア／ウルザズ・サーガ新ルール解説／ウルザズ・サーガ・カードリスト／ウルザズ・サーガFAQ／チャンプTOSHIKIのデッキ使用マニュアル／導師・つるたのWHO IS WHO?／業師・中村の日替定食／MAGIC NEWS／DCIジャパンからのお知らせ／かんたん！ お手軽！ マジック講座

ポケモンカードスタジアム …… 50
カオスギアはじめて物語 …… 56
ガンダムTCGエクスプローラー …… 60

機動爆走ウェイガーMRC Final Stage …… 18
エクソダスギルティー読者参加ゲーム「サバイバル」 …… 136

機動戦士ガンダムRPG ミリタリーガイド …… 124
ガンダム情報局 …… 128
番長学園!! シークレットノート …… 130

ギャルズエンジン …… 36
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム …… 40
HJ学園イラスト倶楽部 …… 46
トレカ い・ろ・い・ろ …… 48
ソウルのお値段 …… 88
The Readers' Column …… 142



COMICS

デュエルファイター刃 外伝 …… 170
中村哲也

感動のフィナーレ!!
超高機動警察 おまかせ!!ヴァーミリオン …… 194
かねこしんや＆山本剛(F.E.A.R.)

Information Explorer

UNIFORM GARDEN[77] RPGこわい[78]
RPG一代男[81] 新作カレンダー[82]

ホビージャパン・ホームページ
http://www.hobbyj.co.jp/

この冬遊ぶRPG

本当の革命をあなたはまだ知らない



トーキョーN◎VA The Revolution
リプレイ＆データブック

TOTAL ECLIPSE
トータル エクリプス

著者：鈴吹太郎／F.E.A.R.
カバーイラスト：弘司
本体価格：1800円（予価）
版形：B5ブックタイプ

- 革命的に進化したプレイングを解説したリプレイ
- 追加世界設定＋追加データ集で、世界の謎に迫れ

**全国ホビーショップにて
98年11月19日発売（予定）**

史上最強の学園伝説が始まる



独立型エキスパンション
学園戦国エルジェネシス

ゲームデザイン：
遠藤卓司／F.E.A.R.
ゲーム監修：
久保田悠羅＆山本剛
ボックスアート：
白虎かなめ
本体価格：4800円（予価）
版形：A5ボックスタイプ

**全国ホビーショップにて
98年12月3日発売（予定）**

銀河の皆さん お待たせしました！



新星界 スターロード STAR-ROAD
スペオペヒーローズ2nd シリーズ

ゲームデザイン：
山北篤／F.E.A.R.
カバーイラスト：
鈴木雅久
本体価格：3000円
版形：B5ブックタイプ

**全国ホビーショップにて
好評発売中**

F.E.A.R.　Field Game

ドーンと

はF.E.A.R.に

Gamers Field ゲーマーズ・フィールド



第3期会員募集中

F.E.A.R.ファンクラブ、ゲーマーズ・フィールドでは、ただいま第３期会員を募集しています。活動内容および、会員特典は以下のとおりです。

・毎月１回コンベンションの開催
・会誌「ゲーマーズ・フィールド」を隔月で発送。会誌のない月も情報ペーパーを発送。
・毎月１回、F.E.A.R.の新作を中心にしたプレゼントを用意しています。

入会希望の方は、以下のあて先まで郵送にて「入会案内」をご請求下さい。









ゲーマーズ・フィールドコンベンションのお知らせ

きたる98年12月６日にＲＰＧユーザーへの感謝を込めて「年忘れゲーマーズ・フィールドコンベンション」を行ないます。ＲＰＧセッションの他にも金澤尚子先生のサイン会など盛り沢山の内容になっており、プレイに参加しなくても立ち寄るだけで楽しめます。

詳しいお問い合わせや、お申込みの宛て先は次の住所「年忘れコン係」まで郵送でお願いします。

年忘れゲーマーズフィールドコンベンション 応募用紙（コピー可）	
〒 都府 道県 TEL: （ ）	
フリガナ	性別： 年齢：
ゲーマーズ・フィールド会員番号 （非会員の方は記入しないで下さい）	
希望するゲーム（□の中に必ず第３希望までの番号を書いてください） ブルーフォレスト物語□ ブルーフォレスト風雲録□ エルジェネシス□ トーキョーN◎VA□ セブン=フォートレス□ トレイダーズ！□ 新星界スターロード□	

〒101-0021
東京都千代田区外神田2-9-3
ユニオンビル工新802
（有）ゲーム・フィールド
TEL 03-5296-2666

まかせとけ！



黒DISC 白DISC

Mystic Weaver™

ミスティック・ウィーヴァ

シャナ編 白DISC

12月4日発売予定 定価 6,800円(税抜)

C's wareスタッフが送る本格派ネットワーク対応ゲーム Mystic Weaver。
シャナ編とライヴァス編は、登場するモンスターとシナリオの内容が異なる2枚のディスクでマルチサイトを実現しました。

シャナ編ライヴァス編共に12月4日同時発売予定。 詳細は右記URLをご覧下さい。 http://www.csware.co.jp/network/MW/

シーズウェア

Mystic Weaver™

ミスティック・ウィーヴァ

ライヴァス編 黒DISC

12月4日発売予定 定価 6,800円(税抜)

同時発売



the RETURN of "G"

あの"G"再び…



RPGマガジン100号記念号を飾り、大いに話題を振りまいた「G特集」が帰ってきた！ 大好評の『エクソダスギルティー』『猫なカ・ン・ケ・イ』は新情報に加えて、もちろん読者参加企画もあり。今回は嬉しい!?オマケもプラスしてお贈りするぞ！

イラスト：田島直（Abel Inc.）

「EVE burst error」や「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO」など、PCやセガサターンなどで大ヒットを飛ばしたゲームデザイナー菅野ひろゆき(旧名:剣乃ゆきひろ)リリースの、PS参入第1弾RPGアドベンチャー、それが「エクソダスギルティー」だ!

『エクソダスギルティー』には3つの時代が存在し、プレイヤーは自由にこの間を行き来することができる。またある時代のプレイヤーの行動は、後の歴史に影響を及ぼすことも覚えてほしい。たとえば、過去編でアイテムを埋めておけば、現代(未来)編でそれを発見することができるし、逆に奪っておけば、手に入れることができない。ほかにも、ある時代ではまるで意味がわからなかった事柄も他の時代をプレイすることによって、その真相が明らかになる、ということも。

それぞれの主人公の視点により、歴史を体験する。これがマルチタイムーザッピングシステムの醍醐味なのだ。

マルチタイムザッピングシステムとは?



SYSTEM

基本システムは親切設計



ゲーム全体が、親切かつ柔軟に作られているのも『エクソダスギルティー』の特徴。先ほどの「マルチタイムーザッピング」も、ゲームを楽しむ一要素にすぎない。シナリオを楽しむうちに、自然に理解できてしまうだろう。だから基本的にこのゲームは「ハマリ」とは無縁。例えば現代編の冒頭シーンでプレイヤー(カスミ)は、迎えにきてくれたレイナと一緒に行動することも(**写真**①)、怒らせて先に帰してしまう(②)こともできる。レイナが帰ってしまうと一瞬ヒヤっとするが、実は問題ない。一緒に行動している仲間が一目でわかったり(③)、セーブ画面で、各時代の主人公たちの居場所が明示される(④)など、基本システムはとことん親切設計。何とヒントをくれるアイテム(⑤)もある! とどめはメーカーロゴ画面(⑥)。この画面、少し長めに表示されるのだが(スキップ可)、これは表示されているホームページアドレスをメモすることを考えてだとか。脱帽。

田島直・直撃インタビュー

『エクソダスギルティー』キャラクターデザイン・アニメーション作画は、RPGマガジン読者には表紙やガンダムリプレイイラストでおなじみ田島直先生が手掛けている。今回、普段はあまり表に出ることのない田島先生に、『エクソダスギルティー』での裏話を話してもらったぞ!

――最初に『エクソダスギルティー』のキャラクター作りに関してお聞きしたいのですが?

田島:まずは菅野(菅野ひろゆき。エクソダスギルティーではプロデュースからシナリオまでひとりでこなしている。アーベルの社長でもある)からシステムについての説明を受けたんですよ。3つの異なる世界があって、それぞれの世界での主人公が3人いて、そして各キャラクターがそれぞれ互いに干渉しあいながらストーリーが進んでいくんだよって。それ聞いて、すげえなって思ったんですけど、同時に思わず聞いちゃいました。『そんなゲーム誰が作るの?』って(笑) それでなくても、ザッピングシステムって整合性を取るのが難しいのに、3つの世界ですから。でも、やるって言うんで、最初に各世界の3人の主人公のラフを描きました。

――ストーリーに合わせた形で、描かれたんですか?

田島:この時は大体の世界観とこんな感じの人だとは聞いていましたけど、ストーリーは知らない状態でしたね。それでもカスミとアーレスはラフとほとんど変わらない形で決まりました。

――ということはもうひとりの主人公は……。

田島:スィーは、最初ラーライラのように白黒ボンテージ系のファッションだったんですよ。未来編の世界観を最初に聞いた時、世界の住人皆があんな格好をしてるだろうって思ったもので。でも、あんな派手な世界になっちゃいましたけど(笑)

――スィーはRPGマガジンの表紙やキャラ表のせいか、はかなげなイメージがあったんですが、ゲーム本編のプロローグだと結構お転婆なんですね。

田島:菅野と仕事をしていると、作ったキャラクターの使われかたで驚かされることがよくあるんです。こいつ、こんなやつだったのか(笑)って。今回も現代編のベルマーくんというキャラなんですけど、僕は顔は悪いけどいいやつという感じで描いたんですよ。サ●エさんのア●ゴさんのような。

――(笑)マス●さんの同僚の。

田島:そう。でも実際には野心家で悪いやつだったんですね。スィーもですね、おしとやかなつもりだったんですよ。だってお姫さまって言うんですよ(笑)

――でも最初は町娘という設定が(笑)

田島:そう。それも最初は知らなかったんですよ。作業も後半になって、町娘の服をデザインしてくれって言われまして。このクソ忙しいのにまた言うか!ってな感じで(笑) 追加のキャラ表とかがあるんですよ。

――やっぱりその辺りは菅野さんも田島さんのキャラに触発されてストーリーを転がしていっているんですね。

田島:そうですね。そうやってスィーはお姉さんタイプになったわけなんです。

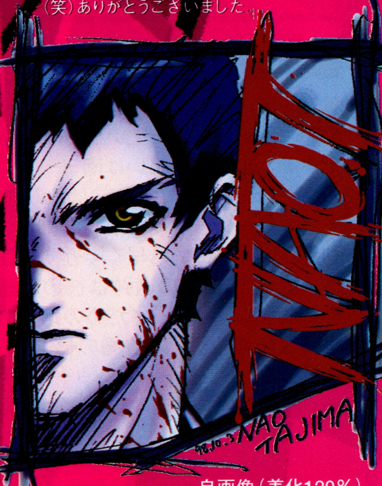
――ゲームやって驚く人は多いでしょうね。

田島:一番驚いてるのは僕なんですけどね(笑)

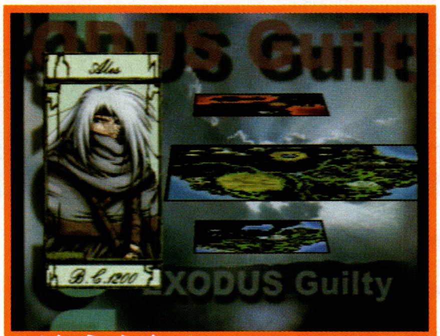
――最後に、『エクソダスギルティー』で一番好きなキャラクターを教えてください。

田島:レイルルですね。描きやすいから。めっちゃかわいいです。きらいなのは●●。無茶苦茶大きくて描きにくいから。おっきくしようっていったのも僕なんですけど(笑) そうだなあ、レイルル以外は皆描くの大変だからきらいかもしれない(笑)

――(笑)ありがとうございました。



自画像(美化120%)



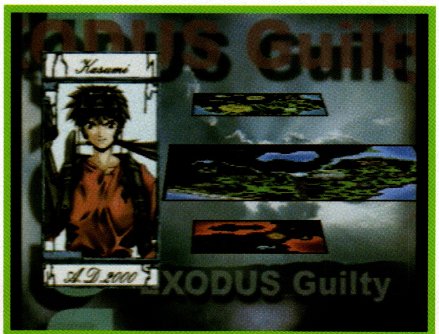
過去編（B.C.1200）

主人公：アーレス

Story

主人公アーレスは、義母マーサとともに平和に暮らしていた。しかし平和は、炎の神官フレアの出現によって破られる。フレアはマーサに神のいけにえとなることを強要し、彼女の放った炎によって、マーサは瀕死の重傷を負わされてしまう。民を苦しめ、育ての親を傷つけた神官の行動に神への不信感と怒りをつのらせるアーレス。そんな彼にマーサは、自分の死期が近いことを告げ、「聖なる印」を持つ少女ウィルへの伝言を託す。愛するもののため、神の真意を知るため、アーレスは旅立つ。

PROLOGUE

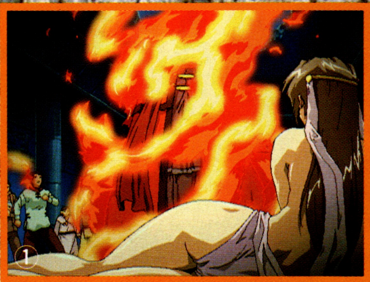


現代編（A.D.2000）

主人公：真道カスミ

Story

真道カスミ。高校生ながら、世界トップレベルのトレジャーハンターという裏の顔を持つ少年である。彼の次の狙いは南ヨーロッパで発見された新たな遺跡。カスミはこの遺跡の発掘チームリーダーが幼なじみの姉であることを利用し、遺跡にいち早く接近することに成功する。はたしてこの遺跡は彼の直感通り、旧約聖書に書かれた「さだめの地」に関係する場所なのだろうか？　許婚の橘アイ、その姉レイナ、謎のトレジャーハンター“ファントム”。多くの人々を巻き込み、事態は展開する。



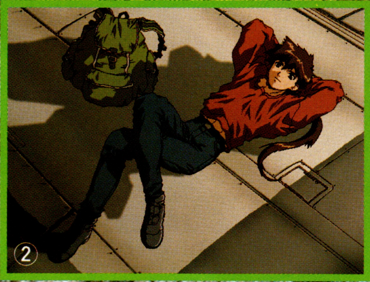
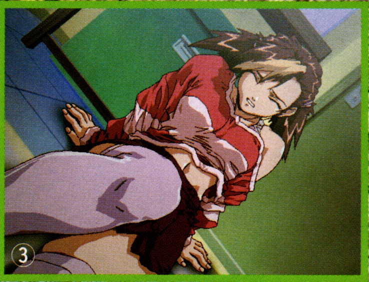
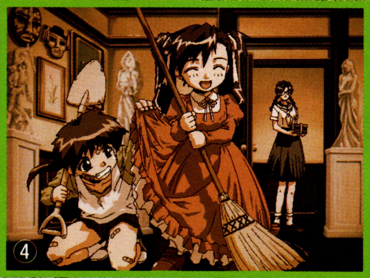
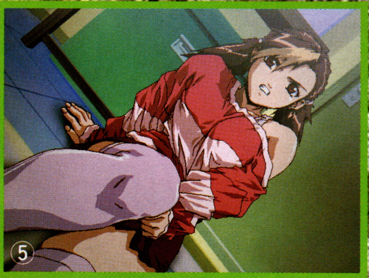






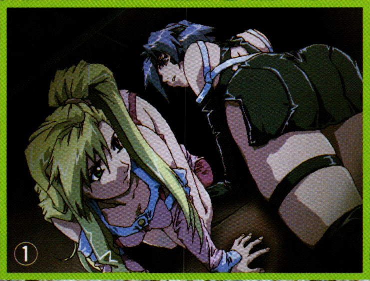
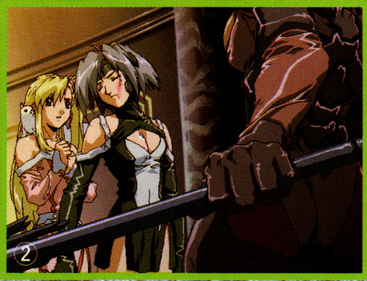
①“神の唄”マーサ。神の声を聞く儀式を行なう彼女の前に炎の神官フレアが現れる！　②フレアの炎の一撃を受け、倒れるマーサ。マーサを気づかいつつも、神官への怒りを隠せないアーレス　③アーレスの怒りにもまったく動じないフレア　④傷を負いながらも、毅然とした口調で語りかけるマーサ。彼女は「聖なる印」を持つ少女ウィルを訪ねるよう、アーレスに頼む　⑤マーサとアーレス。二人が出会った日が回想される　⑥マーサに刻まれた「聖なる印」。秘めてはいたが、彼女も神に選ばれし者であった…　⑦マーサへの思いを残しつつ、アーレスは旅立つ

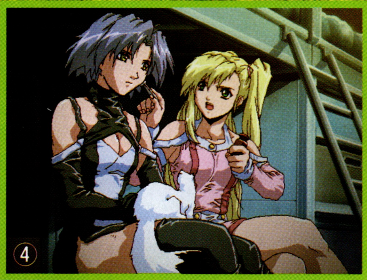


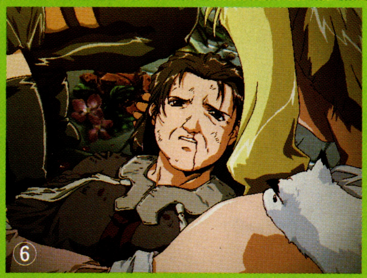





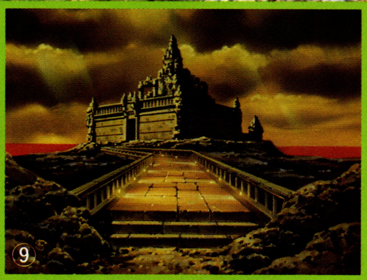
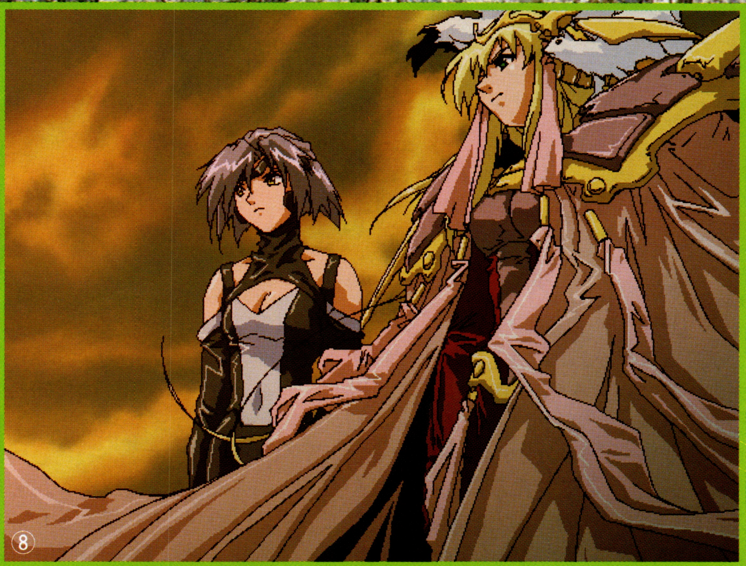


①ある遺跡への進入に成功するカスミ。しかし、お宝は“ファントム”によって持ち去られたあとだった　②南欧のとある飛行場。カスミは飛行機の翼の上で物思いにふける　③最悪の再会!?　同業者と間違えて、カスミは許婚のアイを投げ飛ばしてしまう　④カスミの思い出の中のアイは、おしとやかで家庭的な女の子だったが…　⑤すっかりと見違えたアイ。カスミはそのギャップにとまどう　⑥カスミの狙いは、アイの姉レイナが発掘リーダーを務めるこの遺跡。この遺跡に彼の求める「モーゼの十一戒目」はあるのか？　⑦熱心に説明するレイナ。しかしカスミの頭の中は、宝のことで一杯

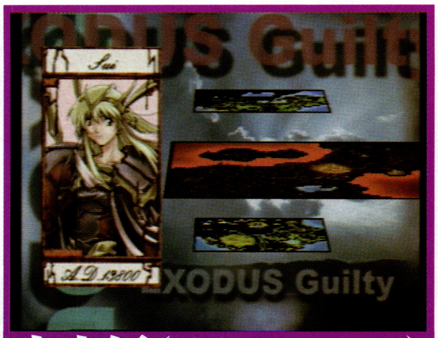







①未来篇の主人公スィーとお城の侍女ラーライラ。しかしラーライラの真の姿は…… ②王女であるスィーを命をかけても守る護衛、それがラーライラの本当の役目だ ③仮面の魔剣士ザザンと彼に忠誠を誓うリリーヌ。彼らはスィーを狙う ④しかりながらも、ラーライラの手当てをするスィー。彼女の性格がよくわかる ⑤一緒に眠るスィーとラーライラ二人。出会って間もない彼女たちだが、二人の間に確かな信頼関係が築かれつつあるようだ ⑥スィーの育ての親ネーネ。彼女にいったい何が起こったのか? ⑦部下を率いるザザン。左の青年はザザンの腹心の一人イイナ。リリーヌの姿も見える ⑨そして、物語はこの建物から始まる? ⑧王女の装束を身にまとったスィー。旅立ちの時だ



未来編(A.D.13800)

主人公：スィー

Story

「神の審判」によって、一度滅びかけた世界。そんな世界でスィーは、平凡な花屋の娘として静かに暮らしていた。しかし彼女が18歳の誕生日を迎えようとするとき、運命は大きく動く。王城への使いを頼まれた彼女は、そこで仮面の魔剣士ザザンによって突如起こされたクーデターに巻き込まれる。姉妹のように育てられたラーライラによって無事城から逃れたスィー、彼女は育ての親から自分の出生の秘密を知る。彼女は、18歳の誕生日を待って王位を継承する王女であった。スィーが持つ「ウィルの鍵」を執拗に狙うザザン。彼から逃れるため、そして賢者ウーを捜すため、スィーは旅立つ。昨日までの自分に別れを告げて…

ハード	：プレイステーション
ジャンル	：RPGアドベンチャー 11月26日発売／5,800円
販売元	：イマディオ
制作・著作	：アーベル

プレイステーション用ソフト『エクソダスギルティー』は、'98年11月26日に発売される、新メーカー・アーベル制作第1弾ソフトだ。今までのゲームとはちょっと違う「ロールプレイング＆アドベンチャー」というジャンルを、ぜひ楽しんでみてほしい。

12ページからはエクソダスギルティー読者参加ゲームⅢ・未来編「サバイバル」が、136ページからは読者参加ゲームⅠ・現代編「トレジャーハンティング!!」の結果発表があるぞ。

文：しろやま健太　イラスト：田島直（Abel Inc.）、さくら裕美子

エクソダスギルティー 読者参加ゲームⅢ "未来編" サバイバル



永遠の時の中で、その姿をとどめていられるものはない。
「さだめの地」もまた、時代に揺られ、
その姿は大きな《変貌》を遂げている。
そして、そこに息づく人々もまた……。
しかし、何者も、この地の定めを忘れてはならない。
目を閉じよ。欺かれてはならない。
そして、決して変わることのない
《運命》の奔流にその身を委ねるのだ。

発売直前のロールプレイング＆アドベンチャーゲームの読者参加ゲーム版、第3弾!! 舞台はついに未来へ……。

このゲームは……？

ゲームシステム解説＆ゲーム参加方法

崩壊した世界を生き抜け！

「神」の審判は下された……。世界は40日の間、大規模な地殻変動による地震と、酸性豪雨にみまわれ、6大陸すべてが砕け散り、その大部分が海に沈んでいった。

西暦1万3500年頃、こうして黄昏を迎えた地球でも細々と生きている人々がいました。いや、いるハズです。プレイヤーは移動するのも困難な状況下、とある町でひとり生き残ったキャラクターとして、この黄昏の世界を生きていくことになります。

プレイヤーは、この広い世界をたった1人で生きて行くこともできますし、もちろん自分以外に生き残っている人々を探してみることもできます。ただし、捜索の旅に出るとそれだけ生命の危険が増大しますが……。

キャラクターを作ろう

ゲーム目的がわかったところで、崩壊した未来世界で生きるための行動選択の方法について説明しましょう。

プレイヤーはゲームに参加させるためのキャラクターを、以下の指示に従って作成し、アンケートハガキの記入欄に書き込んでください。

①名前

キャラクターの名前。常識の範囲であればどんな名前でも結構です。ただし、あまり長いと結果を発表する際、名前を略して表示することになるかもしれないので注意してください。

②捜索日数

与えられた日数のうち、何日を生存者の捜索に割くかを記入します。詳しくは13ページを読んでください。

③活動地域

キャラクターがどこからゲームをスタートするかを、13ページの地図から1つ選び、記号で記入してください。

④装備

キャラクターがどんな道具を持っているかを、13ページの表から1つ選んで、記号で記入してください。第1回の参加者は137ページもチェックしてください。

すべてを記入し終わったら（もちろんアンケート部分も）、切手をはったハガキをポストに投函すればそれで終了。はたしてあなたのキャラクターは、未来世界で生き抜くことができるのか？　それは、あなたの選んだ行動しだいなのです……。結果は2か月先のRPGマガジンで発表しますからお楽しみに！

捜索日数

この荒廃した世界で、プレイヤーキャラクター以外の生存者を探すのにどれほどの手間をかけるのか。ここでの説明をよく読んでハガキに数字を記入してください。

地球が壊れるかと思ったほどのあのカタストフィのあと、我に返ると1人、崩壊した町で呆然としていることに気づいたあなた(プレイヤーキャラクター)。この町にはあなた以外の生存者はいないようだ。幸い、非常食料は1か月分確保できたので、すぐに死んでしまうということはないようだ。しかし、このままでは食料も尽きてしまうだろうし、なにより別の場所に行けば生き残りの人々もいるかもしれない。しかし、見渡す限りの風景の中には人類の居そうな場所はないので、下手に動くといたずらに死期を早めるだけかもしれない……。

プレイヤーキャラクターに与えられた日数は30日間。その間に生存者の捜索に何日を費やすかを選んでください。捜索期間中、キャラクターは生存者を探して活動地域内を移動することになります。捜索をしていない間は、最初の町でサバイバルための必要物資を探すことになります。



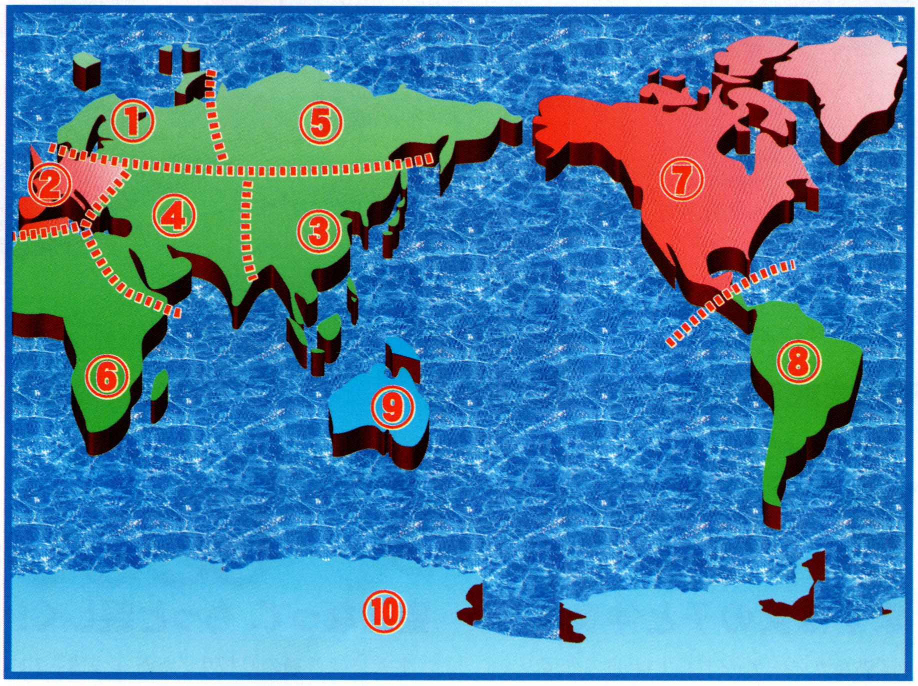
活動地域

あなたの作成したキャラクターが世界のどこで活動するかを、ここから選んでハガキに数字を記入してください。

現在、地球は大規模な地殻変動により大分地形が変わっています。ただ、人工衛星からの映像も途絶えたままなので、実際に地形がどう変わったかはわかりません。下に、各地域の地形がどのくらい変化したかを示しましたので、選択の参考にしてください。

①北ヨーロッパ	:B
②南ヨーロッパ	:C
③東アジア	:B
④西アジア	:B
⑤シベリアアジア	:B
⑥アフリカ	:B
⑦北アメリカ	:C
⑧南アメリカ	:B
⑨オーストラリア	:A
⑩南極	:A

A：中変化
B：大変化
C：ほぼ全滅



装備

サバイバル活動中にキャラクターがどんな道具を持っているのか、ここから選んでハガキにアルファベットを記入してください。

崩壊した町で我に返ったプレイヤーキャラクターは、ポケットのなかに1つだけ持っている物に気づきました。これは……?

右の表から、ポケットの中にあった物を選んでください。これらの道具は、生存者や食料の捜索活動などの局面できっと役に立つはずです。キャラクターの行動や活動地域をよく考えて選択してください。

137ページで宝物を獲得したプレイヤーのキャラクターは、その宝物をキャラクターに持たせてもかまいません。ただし、その場合は他の道具を持つことはできません。

A：ナイフ
刃がいくつかついている多機能タイプ
B：ライター
電子着火式のもの
C：携帯食料
1日分の携帯色
D：電子手帳
小型のPDA。パソコンなみの機能
E：ハンカチ
ごく普通のハンカチ
F：カメラ(デジタルカメラ)
画像データはディスプレイがないと見れない

ハガキの書き方

「サバイバル」に参加するには、
アンケートハガキの一番下にある記入欄に、

①名前　③活動地域
②捜索日数　④装備

の必要事項をすべて記入(イラスト部分はご自由にしてください)、切手をはって投函してください。

締め切りは
11月13日
(消印有効)!

※画面は開発中のものです。

the RETURN of "G"
あの"G"再び…

ここからは“猫なカ・ン・ケ・イ”のページです！

『猫なカ・ン・ケ・イ』発売(11月5日)まであとわずか！ ということで、今月の『猫カン』ページは、システムのおさらい、読者参加型人気コンテスト「猫なヒ・ロ・イ・ン」、スタッフインタビュー、「猫まっしぐら」結果発表と盛りだくさんでお届けします！



『猫なカ・ン・ケ・イ』
ジャンル：超接近恋愛シミュレーション
発売：ビクター・ソフト
11月5日発売、5,800円(税抜)
プレイステーション用ソフト

システムをおさらいしよう！

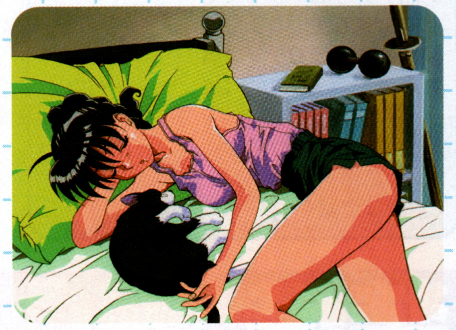
まずは女の子と仲良く！

『猫なカ・ン・ケ・イ』は、いわゆる恋愛シミュレーションゲーム。女の子との会話やイベントをこなしつつ、彼女たちと仲良くなっていくというのがゲームの基本的な流れです。好感度以外の余計なパラメーターの廃止、ストーリー性の高いイベントシステムの採用といった特徴はありますが、ゲームの進行自体はこのジャンル共通のオーソドックスなもの。とまどうことなく、安心して遊ぶことができるはず。しかし、このゲームは他のゲームにはない画期的なシステムを一つ、採用しています。それは……

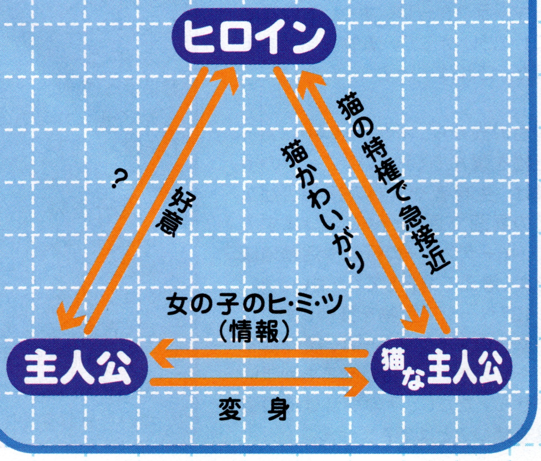


猫になって、もっと親しく！

主人公は普通の高校生。ただ一つ違っていたのは、彼が猫に変身できることだったのです……。ということで、『猫なカ・ン・ケ・イ』といえば、「猫モード」の存在を忘れてはいけません。このゲームの主人公＝プレイヤーは、猫に変身する能力を持っています。そのためプレイヤーは、人としてヒロインといい関係を築く一方で、猫として彼女に接近することも可能なのです。当然猫でなければ体験できないイベントなどもあります。特に、ヒロインが主人公に好意をよせている場合、その本音をチラリと見せてくれるといったことも。猫になっているとはいえ、自分への想いを聞かされるというのはなかなか不思議なもの。猫モードが作り出す、このヒロインと主人公の「不思議な関係」こそ『猫なカ・ン・ケ・イ』の大きな魅力なのです。



“猫が作る不思議なカ・ン・ケ・イ”



「猫なヒロイン」を決定&予想しよう！

祝『猫なカ・ン・ケ・イ』発売！ ということで、今回の読者参加企画は、『猫なカ・ン・ケ・イ』ヒロインの人気投票を開催。しかし、ただ投票して順位を出すだけでは面白くない！というわけで、読者の皆様には、順位予想もやっていただきます。いったいどのヒロインが人気を集めるのか？……自分の投票分も考慮にいれつつ、上位3人を的中させてください。もちろん正解者には「特製猫グッズ」プレゼントあり！どしどしご参加ください。なお、RPGマガジンが誇るギャル評論家、霧島かるき先生にヒロイン達への一口コメントを寄せてもらいましたので、予想材料としてください（なるのか？）。

1 坂本ちはる



明るく、サバサバした性格で男女問わず人気あり。主人公の幼なじみ（声：桑島法子）

かるき：「幼なじみ」&「ショートカット」。うーん鉄板。他の子と比べてクセが少ないのは逆に減点材料かも。でもイイ線いくと思うわ。

2 御所河原明日香



少し世間ズレしたあるお嬢様。親の職業（ヤ○ザ屋）の関係で友人は少ない（声：氷上恭子）

かるき：少々世間知らずってことと親の職業をのぞけば、いたって普通の子。何かもう一つブレイクするものがほしかったかしら？

3 来生めぐみ



誰にでも優しい女の子。意外と芯は強く、しっかりしている。趣味はハーブ（声：池澤春奈）

かるき：優しくてしっかりもの。正統派ヒロインって感じね。特に欠点も見当たらないし……。うーん今回の本命は、この子かな。

4 ジーナ桂城



日米のハーフ。明るく、積極的な性格。遠距離恋愛の相手がいるらしい（声：大谷育江）

かるき：性格は間違いなくいい。ただし、恋人がいるってのがどう影響するかしら。けなげって意味ではプラス材料なんだけどね～。みり゛。

5 南雲皐月



空手をやるせいか、少し乱暴な性格。根は優しい。もちろんスポーツは万能（声：三石琴乃）

かるき：がさつなんだけど根は優しいっていうのは、好き嫌いが分かれるかも。気楽につきあえそうだけど、それが人気に結びつくかな？

6 香坂まこ



ルックスとは裏腹のオカルト好き少女。魔術書や神秘グッズを常に携帯する（声：川田妙子）

かるき：根強いファンがいる眼鏡っ子。だけど彼女の場合、趣味と性格に少々難ありかも。上位進出はファンの頑張りしだいかしら。

7 来留間京子



過去の体験から人間不信になってしまった女の子。他人に対して心を閉ざす（声：高山みなみ）

かるき：こういうクールな子が、思わず本音をもらすっていうシチュエーションに弱い人多いのよねー。というわけでこの子が次点！

かるき先生の予想は、“3-7-1”!!

★応募方法

応募はアンケートはがきを使って行ないます。『猫なヒ・ロ・イ・ン』の投票欄には、あなたが指示するヒロインの番号をひとつだけ、予想欄には、あなたが予想する上位3人を「1-2-3」というふうに（左から1位、2位、3位）記入してください。正解者多数の場合、プレゼント当選は抽選となります。発表はRPGマガジン2月号で行ないます（予定）。

開発の方にも聞いてみよう！

ヒロインのことを知るなら、開発の方にもお話を聞かねば！ということで、『猫なカ・ン・ケ・イ』開発スタッフにインタビューを敢行！ ビクター・インタラクティブ・ソフトウェアの佐藤政彦さん、お忙しい中ありがとうございました。

★こだわり

――ゲームの制作で、特にこだわった部分は？

佐藤：会話の部分ですね。同じ話ばかりしたり、話題に矛盾が出たりすると興ざめしてしまいますので、そういった部分をおざなりにしないように作り込んでいます。また、マルチシナリオとまではいかないかもしれませんが、シナリオの展開に幅をもたせつつ、ストーリーはあくまで自然に流れるようになっている…といいなあ（笑）。とにかくそういった部分のテキストはとにかく大量になっています。

――そこが魅力であり、苦労した点でもある？

佐藤：そうですね。制作途中はいろいろおもしろい話もあったはずなんですが、今は苦労ばかり思い出しますね。早く忘れたい（笑）

★ヒロインについて

――キャラクターで苦労した部分は？

佐藤：やはり会話ですね。キャラにいかに違和感なく喋らせていくか。このあたりは声優さんの演技も含めて、ぜひ聞いてほしいですね。他には、似たような性格のキャラクターを作らないということも注意しました。

――没キャラクターも？

佐藤：キャラクターの数は初期の半分ぐらいになってます。最初はめぐみに双子の姉がいたり、看護婦キャラがいたりしました。また残ったヒロインでは、初期の京子は、乱暴な性格という設定でした。そういった部分が皐月に受け継がれて、現在の形になっています。まこも、あんなに壊れた性格じゃなかったのですが（笑）。

――社内で人気のキャラクターは？

佐藤：ヒロイン人気は結構バラバラなんですが、めぐみと皐月の支持が比較的高いですね。逆にちはるは意外と低いです。ユーザー人気は、めぐみあたりかな？と思っていたのですが、RPGマガジンさんの読参では京子の人気が高くて（11月号参照）、これは社内でも予想外でした。

――個人的には？

佐藤：産みの親としては、全員可愛いのですが……そうですね、ジーナは性格的においしい感じです。

★『猫カン』の魅力

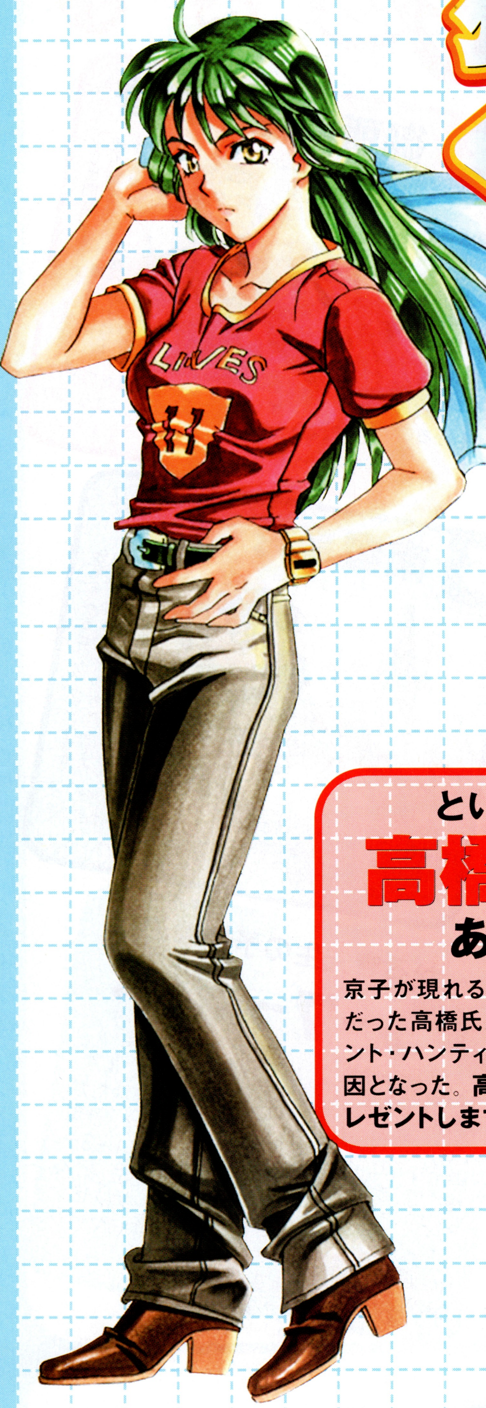
佐藤：人前ではつっぱっていたりする女の子が猫の前ではつい本音をもらしてしまう……これが「猫モード」、ひいては『猫なカ・ン・ケ・イ』の魅力です。ぜひ皆さんもこの部分を味わってください。気の早い話ですが、続編も皆さんの応援しだいです。お願いします。

――ありがとうございました

お待たせしました。

猫まっしぐら! 最終結果発表!!

見事ヒロインの心を獲得したのは?





というわけで、来留間京子の心を射とめた

高橋 寿郎さん(東京都)

あなたが、"Top of 猫"です!

京子が現れる場所(校舎裏)を的中させたのはもちろん、猫コマンドの選択も適切だった高橋氏。特に「ねる」から始まる大胆なコンボ(ちなみにコンボ名は"サイレント・ハンティング")を成功させ、大幅に好感度ポイントを獲得したのが大きな勝因となった。**高橋氏には、『猫なカ・ン・ケ・イ』ゲームソフト+特製猫グッズをプレゼントします。**

惜しかった方々

北 華子さん(千葉県) 戸根川 慎一さん(茨城県)
捧 浩己さん(千葉県) 津田 里奈さん(埼玉県)

惜しくも高橋氏には敗れたものの、上記の人もかなりのポイントを獲得した方々です。ちなみにそれぞれがお目当てとしたヒロインは、**香坂まこ(北氏)、来生めぐみ(津田氏)、ジーナ桂城(戸根川・捧氏)**でした。**4人の方には、特製猫グッズをプレゼントします。**

番外編



他の参加者が、ヒロイン探しと好感度の獲得に必死になる中、マイペースをつらぬいたつわものも存在します。偶然にもヒロインが一人も登場しない「御崎駅」を選択した彼は、一日中「ねる」ことになったのでした。**高橋定幹さん(岐阜県)**には、編集部から粗品を進呈します。



※実施のゲーム内容とは関係ありません。



んん゛—？
←この女の子って、どっかで見たカンジ〜。
ってコレ『猫なカ・ン・ケ・イ』の御崎高校の制服なのね。
特集最後はリアルな世界のバーチャル空間「東京ゲームショウ'98秋」
にやってきました〜。

かるきの"G"チェック in東京ゲームショウ

「かるき先生、かるき先生」
「なあに、はぬ吉くん」
「何だかたくさん人がいる場所にきましたが？」
「ここは"東京ゲームショウ"会場。家庭用新作ゲームの一大イベントなのよ。ほら、ゲームのコスプレをしたお姉さんもいるでしょ」
「ホントだ。みんなかるき先生よりきれいな人ばか……ウグッ！」
「しょうがないわね、はぬ吉くんたら急に寝ちゃって。それじゃ、"ゲームショウ気になる女の子"をチェーック！」

……というわけで、本誌が誇るギャル評論家霧島かるき先生が東京ゲームショウでもチェックをいれる！ こうした地道な取材から『ギャルズエンジン』は生まれるのだ!?



↑「トンキンハウスのビジュアルノベル『Lの季節』のコスプレですね」
「基本は制服！ 制服なのよー」
「先生、落ち着いて」



➡「バンダイの新型携帯ゲーム機"ワンダースワン"と紹介のお姉さんですね」
「どちらも、イケてる！って感じね」



↑「バンダイ『魔女っ子大作戦』です」
「魔女っ子ものもコスプレ永遠の定番よねー」



↑「変わったコスチュームですね」
「これはビクターソフトの大作RPG『エターナルチェイン』ね。村田蓮爾デザインよ」



⬅「博報堂の『火魅子伝』。大胆なコスチュームね」
「写真人気もすごかったですね」



➡「先生！ バンダイのお姉さんが宇宙人と対戦してます！」
「何を言ってるの、これも大事な仕事なのよ！」
「大変なんですね」





↑「バンプレストのお姉さん大集合！ 僕ぁ、もうたまりません！」
「今度はあんたが落ち着きなさい」
⬅「ドリームキャストは夢のマシン！ お姉さん、僕といっしょに夢をみません……ぐはぁ！」
「失礼しました一」

「ふう、終わったわね」
「いやぁ、新作ゲームが遊べて、きれいなお姉さんも見られるなんて最高のイベントですよ！」
「そうよねー」
「少し取材が大変でしたけど、これで今月の『ギャルズエンジン』のほうもバッチリですね。さっそく原稿お願いしますよ」
「あ、かわいいコスプレギャル」
「どこです！って、ゲームショウは終わったんだから、そんな人いるわけないでしょう。いやだなぁ先生。…先生？」

果たして今月の『ギャルズエンジン』の行方は？

ゲームショウ関連記事は、42〜43ページと84ページにも載ってま〜す。よろしく〜。みり゛〜ん

機動爆走ウェイガー
MOBILE RACER WAYGER

Mobile Racer Championships



Final Stage “アジア”
ASIA

遙かなる過去から現在に至るまでの永い時代(とき)——
さまざまな文化をはぐくんだ大地、アジア
わずかな間に激変した環境の中、人々がひっそりと息づく場所
宇宙(そら)が人類の手に落ちてなお、大地に根ざす人々がいる
思いは駆け抜ける。遙かな宇宙(そら)へ——
戦いののち、戦士たちは何を想うのか？
走り続けたのち、パイロットたちは何を見るのか？
すべては——この、レースの終わりとともに

文：長島晶裕／石森隆寛（ORG）　イラスト：狭霧光明／四季童子／武半慎吾／藤岡建機

往復郵便はがき

恐れいりますが切手を50円分お貼りください

往信

151-0051

東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
(株)ホビージャパン
RPGマガジン編集部

読者参加ゲーム **機動爆走ウェイガー**

12月号係行

※都道府県名から記入してください。

ご住所	〒　　　☎		
氏名 ペンネーム		性別	男・女
		年齢	歳
メモ			
フリースペース (ご意見・ご感想などご自由にお書きください。)			

折り線　こちらを表にして折ってください

★プレイヤー記入欄★

パイロット名

年齢　　歳　　性別　男・女

能力値　　ID No.

格闘　　長射

射撃　　回避　　トータル・ポイント

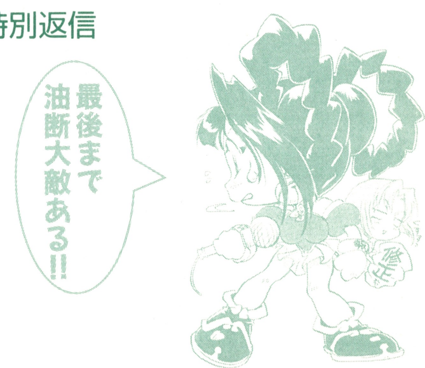
参加チーム

第6回のあなたのレース結果は……

順位　状態

撃破数　ペナルティ　獲得ポイント　獲得ID No.

特別返信



レース戦績

順位	撃破数
1st.	
2nd.	
3rd.	
4th.	
5th.	
FINAL	

往復郵便はがき

恐れいりますが
切手を50円分
お貼りください

返　信

住所

（自分の住所を記入して下さい）

名前　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　様

（自分の氏名を記入して下さい）

折り線

ノワールへの対応

キャラクター・メカスケッチ

パイロット名

年齢　　　歳　　　性別　男・女

格闘
射撃
長射
回避

MR機体名

ID No.

トータル・ポイント

フレーム　　ジェネレーター　　選択コース

レーダー
武装
アクセサリー
ブラックマーケット

①エリア	②エリア	③エリア
作		戦
使用パーツA		
使用パーツB		

リベルタ・アルバトロ
チーム・ブルースター
魔怒雷蛇頭
ベルンシュタイン

スピード　　機動力　　残りハード・ポイント（装甲値）　　総使用クレジット

Cr.

DAiLY MRC

チーム・ブルースター驚異の大爆発！

一位・二位独占のワンツー・フィニッシュ！

MRC第五戦、ロシアラウンドを制したのはチーム・ブルースターのカトラナ・ユリマールさん（21）。汚染区域（コラプテッド）の拡がるCコースをV―MAXで駆け抜け、優勝を飾った。



⬆ワンツー・フィニッシュを決めた、チーム・ブルースターのカトラナ・ユリマールさんとスサノオさん

A・B両コースで激しいバトルが繰り広げられた今回のレース。だが、Cコースでは別な意味で激しいレースが展開された。季節風によって移動する汚染区域、これをいかにして避けるかがCコースでの戦いだった。

優勝者のカトラナさんの作戦は、スタートと同時にV―MAXを発動させ、とにかく最初のうちに全速で走って逃げ切ってしまおうというもの。Cコースでは中盤、第二チェックポイントのオムスク手前が汚染区域によって通行不能になってしまったが、早いうちに先行したカトラナさんは道がふさがれる前に通過に成功。序盤を重視した作戦が見事図に当たり、勝利を飾ったのである。レース後のインタビューでは「この戦い（レース）、我が大将（リーダー）に捧げる！」と、前回重傷を負ったブルースターのリーダー・マック氏に向けて力強いコメントを語った。

二位に入ったのはチーム・ブルースターのスサノオさん（18）。激戦区のAコース選択だったが、ジェットスノーボード、回避型レーダーを装備し、持ち前の回避力を駆使して戦闘に巻き込まれることなく走りきることに成功。カトラナさんにやや遅れてゴールした。三位に入ったのはリベルタ・アルバトロのアオイ・リュウザキさん（18）。Bコースを選択、山岳地帯でウィンチとスモークを巧みに使い、戦闘を徹底的に避けて走りに専念したことが三位入賞につながった。

マックミラクル！奇跡の復活!!

前回のレースで眼に重傷を負い、引退が確実視されていたチーム・ブルースターのリーダー、マクレガー・ワイルド氏（23）が奇跡的にMRC復帰を果たした。

ワイルド氏はDr.マツシマ氏の開発した「サウンド・ナビゲート・システム（SNS）」をMRに搭載し、ロシアラウンド開始より約四時間後にスタート。危険なCコースを選択したものの、無事ゴールに成功した。

レース後のインタビューでは「目が見えねぇくらいで俺の走りは終わらないぜ」と、これからのレース人生を予感させる、自信に満ちたコメントが聞かれた。

SNSとはレーダー情報をヴァーチャル・サウンドに変換し、内耳に直結したマイクロホンでそれを聞き取るというもの。音声による情報よりも直感的に状況を把握することができ、さらに明るさなどの影響を受けにくいという利点も持っている。



➡第5レース後、インタビューに答えるマックレガー・ワイルド氏

アルタイ山脈で希少金属（レアメタル）の鉱脈を発見！

今レース中、Bコース②エリアのアルタイ山脈で、偶然にも希少金属であるゲルト鉱の鉱脈が見つかった。

発見したのはチーム・ブルースターのレイン・リコールさん（16）、リベルタ・アルバトロの相馬　零さん（20）、個人参加者のオオトリ・ソウマさん（18）の三人。レインさんたちはアルタイ山脈を走行中、戦闘で崩れた岩壁の下敷きとなったが、崩れた後に露出した岩肌でゲルト鉱を発見した。ゲルト鉱は鉄と反応させて非常に高い剛性を持つアーバイン鋼を精製できる鉱石で、産出量は年間200トンに満たないため、とても貴重な資源である。この発見はロシアの抱える多くの経済問題を解決すると期待されている。

なお、この鉱山の名は発見者の名前からレイン・レイ・ソウマ鉱山と名付けられた。

TOPIX

アボガドー教、猫耳教の対立激化!?

前回の猫耳タイプメイリンによって一気に勢力を拡大した猫耳教が、じわじわと勢力を伸ばしつつあるアボガドー教と水面下で対立しているというウワサ。果たして和平への道はあるのか？

MRC 5th Stage TOP20 RANKING

順位	パイロット名	機体名	プレイヤー名	所属チーム	コース	撃破数	総獲得ポイント
1	カトラナ・ユリマール	単式高速突撃機	卯月　露木正雄	チーム・ブルースター	C	1	21
2	スサノオ	ジョーカー	ヘルメス	チーム・ブルースター	A	1	17
3	アオイ・リュウザキ	ウィンザード	堀江　陽	リベルタ・アルバトロ	B	2	12
4	レイ・キサラギ	ブレイク・ソード	毛利　慎	個人参加	B	0	14
5	紅炎・雷	バーンブラスター	野々村東志雄	ベルンシュタイン	C	1	8
6	ケント・デリカッター	Mait・eight	ゴト〜	チーム・ブルースター	C	0	9
7	オンス・レッション	フィジカルライダーI	M. M	チーム・ブルースター	B	0	8
8	アルバート・ギッド	グレートゲイリーV	スエマツカズキ	リベルタ・アルバトロ	A	1	6
9	クシナダヒメ	ベルガ・リボンディア	松谷直哉	個人参加	C	0	8
10	シータ・ウェラッサ	メックリンガーII改	うえすぎりゅうが	チーム・ブルースター	A	0	8
11	ファン・レイウォン	シルヴァーランサー	吉永光輝	ベルンシュタイン	B	2	7
12	イリス・パンスィブル	セラフィルネス	みっしぇる	リベルタ・アルバトロ	B	2	7
13	水上征樹	ディープ・ダークネス	団	チーム・ブルースター	A	1	9
14	ディーム・シード	シャイン・ノヴァ	neo一G	リベルタ・アルバトロ	C	1	6
15	レウ・クロウ	零	zero	魔怒雷蛇頭	B	4	8
16	サガ・ミツノリ	エターナル・ブルー	うれの	チーム・ブルースター	B	1	9
17	マーチン・ロール	ジェネレイションX	チャーフィー	ベルンシュタイン	A	3	8
18	タイヘイ・フルカワ	ムーン・フィールド	キンダーガードノワカメ	チーム・ブルースター	B	0	8
19	バイオレット・スーラ	エアリエルSS8	東雲　薫	リベルタ・アルバトロ	A	0	5
20	シロウ=キリン	ガイア	世喜正明	ベルンシュタイン	A	1	6

今回のレース傾向

予想をはるかに上回る大激戦となった今回のロシアラウンド。Aコースでは魔怒雷蛇頭とベルンシュタインが、Bコースではリベルタ・アルバトロとノワールが正面切ってぶつかり合う格好となった。

特に激しい戦闘が行われたのはAコース。レース開始直後に魔怒雷蛇頭のミニ汚染体ミサイルによる攻撃でベルンシュタインのなんと約3割がリタイア。だがベルンシュタインは隊列を崩さずに反撃を開始、なんとか撃退に成功したものの、撃破率は魔怒雷蛇頭のほうが圧倒的に高く、戦闘集団としてのプライドを見せつけた。なお、この戦闘で魔怒リーダー・キリハラとベルンリーダー・ミューラーの一騎打ちというシーンもあり、レースを見守るファンを大いに沸かせた。

Bコースでのリベルタとノワールの戦闘は、先行したノワールが山岳を占拠し、ゲリラ戦を展開。だがリベルタはウィンチを活用して山岳を踏破し、被害を出しつつもノワールを潰走せしめた。

しかし、ノワールを追ったリベルタメンバーがプレゴの汚染体ミサイルによる攻撃の巻き添えを受け、リタイアするというハプニング。予測のつかない出来事だっただけに、リタイアしたパイロットたちは不運だったといえるだろう。

結果的に残るCコースを選択したチーム・ブルースターが周囲の間隙を縫って上位を占め、大きくポイントを稼ぐことに成功した。逆にベルンシュタインはトップのリベルタに引き離されてしまったが、まだまだ充分に挽回する可能性はある。最終レースでの奮起を期待したい。

TEAM RANKING

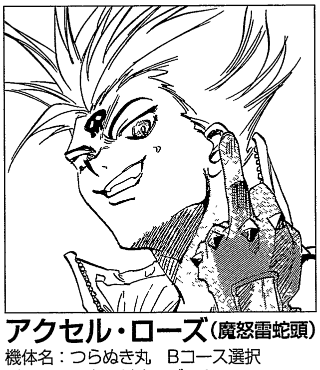
1.	リベルタ・アルバトロ	88pts.
2.	チーム・ブルースター	87pts.
3.	ベルンシュタイン	79pts.
4.	魔怒雷蛇頭	5pts.
5.	ノワール	0pts.

今月の撃墜王

10機撃墜!



カミシロ・タイジュ(ベルンシュタイン)
機体名:プロトタイプ=カムイ　Aコース選択
プレイヤー名:KIロウ=ウィン



アクセル・ローズ(魔怒雷蛇頭)
機体名:つらぬき丸　Bコース選択
プレイヤー名:だめ・ビーム

アクセルさんはあえてチーム装備の鉄パイプ・チェーンを捨てて予備弾倉付きミニロケットガンにレーザーライフルを装備、カミシロさんはバルカンIIにミニロケットガン、レーザーライフルというどちらも極端な射撃戦仕様のMR。

アクセルさんはBコース序盤、アルタイ山脈入口で積極的に戦闘を仕掛け、レース開始3時間で10機撃墜を達成、同時にフタケタ撃墜のスピード記録も樹立しました。一方、カミシロさんは激戦区となったAコースで厚い装甲にものを言わせ、序盤は仲間のサポートに専念、後半になって攻撃に転進するという作戦でトータル10機撃墜を達成しました!

★9機撃墜した人たち

ミール・ジーナス(リベルタ)、アルス・フォルス(リベルタ)、亜殺羅(魔怒)、ネロ・アディール(魔怒)、ドグラ(魔怒)、アリュード・ハイル(ベルン)、リグゼア・シルヴアス(ベルン)、グラム=レイング(ベルン)

魔怒なヒトたち

キャラクター・メカスケッチ



第9号:レッツゴー・ヒロポン

う〜ん……これって抽象画? ちょっとアートな感じ(どこがやねん)がいいかもしんない。ちなみに機体名は「パンパカ花火博喜1号」…なんかイカス。とゆーわけであなたに「魔怒なヒトたち」第9号の称号を送ります!

キャラクター・メカスケッチ



第10号:シャドウ・ソニック

おおっ! ついにMRCにも宇宙人グレ○の参加者が! ……って違うだろ。ハラショーって言うアナタ、いったい何者デスカ? ちなみにこの方も、前回のロカンゲさんに続いて個人参加者からの登場。記念すべき「魔怒なヒトたち」第10号に選ばれました!

プレゴ、いよいよ本格的な地上制圧か？

バイコニール周辺に汚染体ミサイル落下！
第二次宇宙統治戦争（コラプサー）の恐怖が再び!?



⬆ミサイル落下後間もないバイコニール周辺。直接的な被害もさることながら、今後の環境への深刻な影響が懸念される

第五戦、ロシアラウンドでかつてない大惨事が発生した！　Bコース③エリア南部の小都市・バイコニールに向けて、軌道上から汚染体ミサイル十数発が発射されたのである！

このミサイル攻撃により、バイコニールを中心として南北400㎞、東西1200㎞にも及ぶ汚染区域が発生。爆発による一次被害はバイコニールのみならず周辺の都市郡をも巻き込み、さらに汚染による二次被害が現在も拡がっている。MRCへの影響も大きく、バイコニール周辺を集団で走行していたノワール、次いでリベルタ・アルバトロが大きな被害を受けた。この攻撃により、Bコース選択者の少なくとも四割がリタイアした模様。死傷者の数はMRパイロットだけでも百数十人に及び、一般人に至っては数万単位にのぼると見られている。

汚染体ミサイルを発射したのは低軌道コロニー『ウロボロス』。同コロニーは第一次宇宙統治戦争中に建設された対地上戦用要塞型コロニーで、第二次宇宙統治戦争終結後はプレゴに接収されていた。

このミサイル攻撃の意図は明らかにされていないが、バイコニール周辺にはノワールのメンバーが集中しており、これを一掃するのが目的だったのではないかと見られている。また、ミサイルの発射される直前にバイコニールの宇宙港から数機の宇宙シャトルが発進するのを目撃したという情報があり、MRCリーグは事件との関連性を調査している。

ロシア代表議会はこの攻撃の三十分後、プレゴに対して釈明を求めるとともに遺憾の意を表明したが、プレゴ側は現在に至るまで一切の返答を避けている。

各チームのノワールへの対応
（カッコ内はその意見の占有率）

リベルタ・アルバトロ	反対（80%）
チーム・ブルースター	中立（80%）
魔怒雷蛇頭	中立（65%）
ベルンシュタイン	反対（80%）
個人参加	中立（60%）
ノワール	賛成（90%）

LEADER'S RESULT

★アンジェリカ・レオーネ	リベルタ・アルバトロ	2021位
★マクレガー・ワイルド	チーム・ブルースター	4256位
★キリハラ・ヒロマサ	魔怒雷蛇頭	リタイア
★エルンスト・ミューラー	ベルンシュタイン	リタイア
★ドゥルガー	ノワール	リタイア

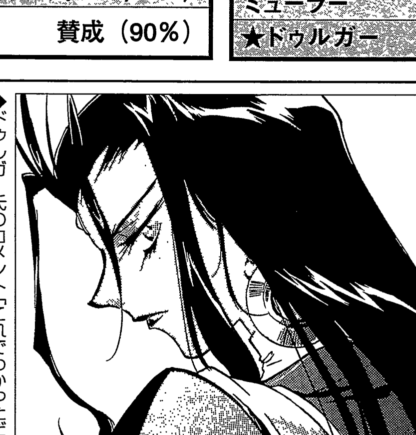
世論はノワール寄りか？ プレゴの横暴に対して反論の叫びが爆発

今まで直接的な地上攻撃を避けてきたプレゴにとって、今回の汚染体ミサイル攻撃はまさに異例の出来事だった。

前回、アメリカラウンドでのプレゴ降下部隊はまだニューヨーク、ヒューストンの両都市を防衛するという建前があったが、今回は一般市民を巻き込むことを承知の上での攻撃である。もともとロシアは反プレゴ思想の根強い土地柄であったが、その傾向に一層の拍車がかかり、各地でデモや暴動まがいの騒ぎが発生した。

また、ロシアのみならず、この事件を契機としてヨーロッパ、アメリカ、アジアの各地域でプレゴに対する不満が一気に吹き出し始めており、反プレゴを掲げるチーム・ノワールへ賛同する声もちらほらと聞かれている。

だが、ノワールがプレゴを刺激するからこのような事件が起きるのだという反対意見もあり、両者の意見が各地で対立している。

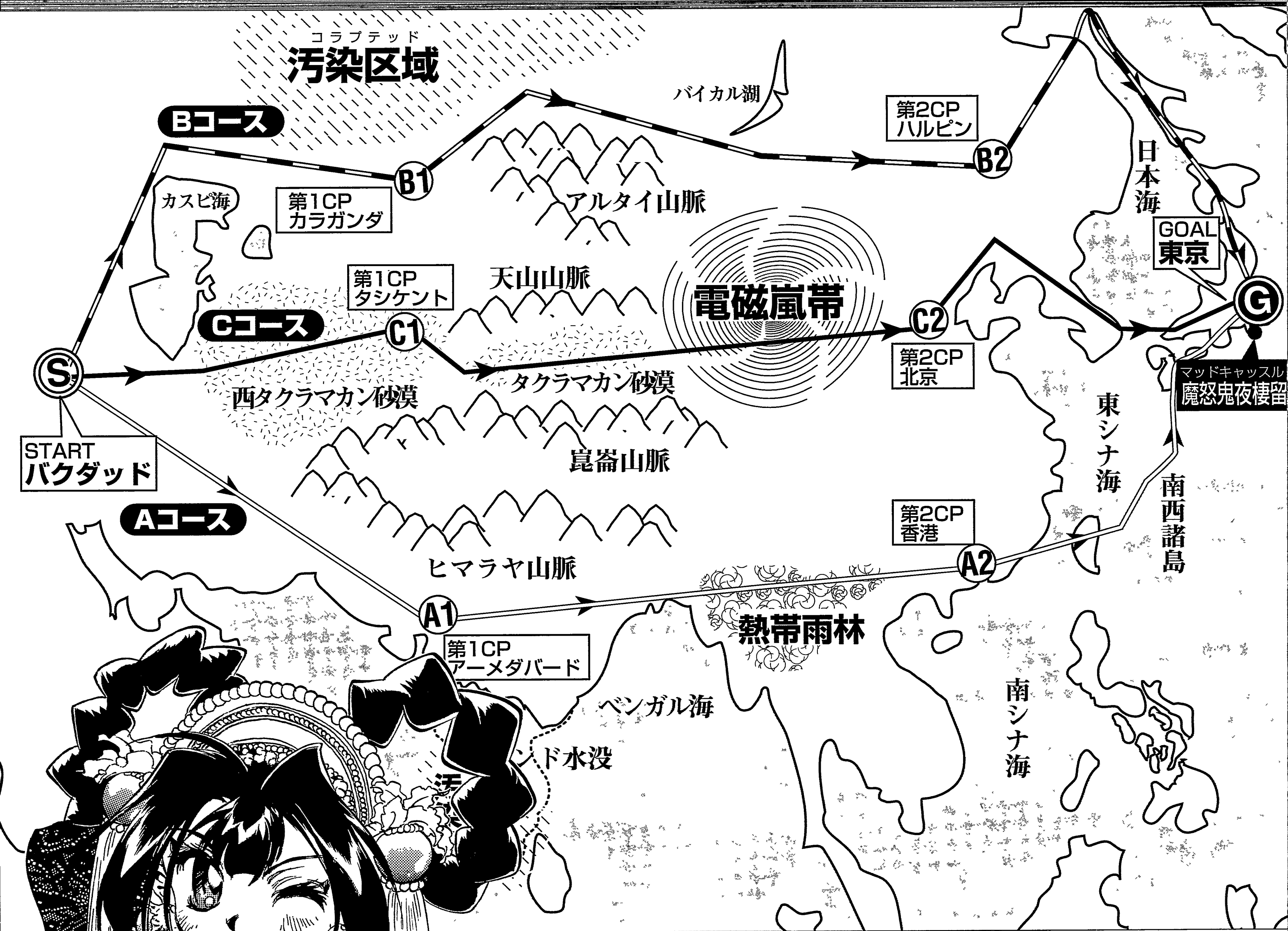


➡ドゥルガー氏のコメント「これでわかっただろう。プレゴは地上をゴミ溜程度にしか考えていないことが。一般市民など、連中に取ってみれば地べたを這いずる虫ケラと同じなのだ！　この暴虐を許しておいては、いずれ地上は奴らによって汚染され尽くすだろう——」

コース解説

それでは、今期最後となるレースの舞台を紹介しよう。MRC6thステージは「アジア」だ！　どのコースを走るべきか、よく考えて選択しよう。

COURSE BRIEFING





メイリンあるよ！　さあ、いよいよ今回が最終戦ね！　みんな、気合いは充分入ってるあるか？

さてMRCファイナルステージ「アジアラウンド」、スタートはイラク共和国のバグダッドからゴールは日本の東京ある！

コースは今回もA・B・Cの3つ、好きなコースを選べるね。ここまで来たみんななららわかていると思うけど、各コースごとのチェックポイントを通過しなくちゃいけないのはお約束ある！　それでは今シーズン最後のコース解説あるよ！

まずは南回りのAコース。チェックポイントはアーメダバードと香港。このコースは比較的障害が少なくて安全あるけど、後半、台湾から南西諸島を渡っていくので水中用装備は必須あるね。元インド南部は統治戦争時に水没、汚染区域になってるあるけど、レースへの影響はなさそうある。あと、レースには関係ないけどゴール直前、神奈川の湘南には魔怒雷蛇頭の本拠地『魔怒鬼夜棲留（マッドキャッスル）』があるあるよ。

次に北回りのBコース。チェックポイントはカラガンダとハルピン。コース前半には前回できた汚染区域があり、ゆっくり南に移動している模様ある！　のんびりしているとコースが通行不能になってしまうあるよ。注意するよろし！　なお、大陸〜サハリン〜北海道間は橋が架かてるから水中用装備は必要ないね。

最後に崑崙・天山山脈の間を抜けていくCコース。チェックポイントはタシケントと北京。このコースの障害は②エリア後半の電磁嵐帯ね！　ここは別名「MRの墓場」とも呼ばれるとっても危険な場所ある！　元はゴビ砂漠があった場所あるけど、気象爆弾の影響でひどい電磁嵐が吹き荒れ、レーダーはほとんど効かず、高濃度のマスキング・コーティングのために視界は最悪という、地獄のような場所になてしまたある。噂では、ここで行方不明になったMRの亡霊が出るとか出ないとか……。なお、このコースも韓国〜日本間は橋が架かてるね。

さあ、泣いても笑ても最後のレース、みんな精一杯頑張ってほしいある！　いやが上にも盛り上がっているバクダッドから、メイリンがお送りしたある〜！

STRATEGY

今回の作戦

チーム参加者は、各チームリーダーの指示にしたがって行動しよう。それが、チームの勝利、ひいては自分自身の勝利への近道なのだ。

BRIEFING

リベルタ・アルバトロ

いよいよ最終戦だね。ここまで長かったけど、最後なんだから張り切っていくよ！

今回はBコース！　前半の汚染区域は怖いけど、そこさえ乗り切れば後は問題なさそうだからね。とにかく最初は全力で移動して、道をふさがれる前に危ないところを抜けちゃおう！

Aコースに行く人は、島渡りの時だけ注意すれば大丈夫だと思う。魔怒鬼夜棲留てのがなんか不気味だけど……。

Cはさすがに避けた方がいいね。あの「MRの墓場」で姉さんも昔ヒドい目に遭ったことがあるとか言ってたから。

ボクはBへ行くよ。さあ、優勝まであと一歩！　みんな、びしっと決めてネ！



■チームデータ
前年度優勝チーム。これといった特色はないが、実力は高い。だが、チームリーダーの交代、主要メンバーのコロニー移住による引退など、不安材料もある。

■チームリーダー
アンジェリカ・レオーネ

■チーム特典
MRパーツの能力が1.2～1.5倍になる。

■チーム参加資格
ノリがいいこと。

■チーム参加費：60

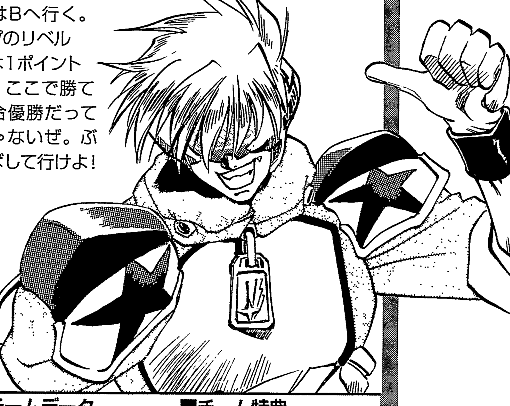
チーム・ブルースター

よっ。心配かけちまったみてぇだが、幸運の星・マックはこの程度じゃくたばらないぜ。

さて今回の作戦だが、俺はBを勧めるな。全速で駆け抜けりゃ、MRだろうが汚染区域だろうが俺たちに追いつける奴はいない。トロい連中をチギって、真っ先にゴールへたどり着くのさ。

度胸があるならCだな。砂漠は走るのに特に問題はない、電磁嵐帯だけ何とかすれば最短で東京に行ける。ただ、ここの電磁嵐帯は半端じゃないぜ。覚悟を決めて行けよ。

俺はBへ行く。トップのリベルタとは1ポイント差だ。ここで勝てば総合優勝だって夢じゃないぜ。ぶっ飛ばして行けよ！



■チームデータ
軽量級MRだけで構成されている、スピード重視の走り屋チーム。よく上位に食い込むが、チームとしての意識が薄く個人主義的なために、総合ポイントでは他チームに一歩譲る。

■チームリーダー
マクレガー・ワイルド

■チーム特典
チーム・ブルースター専用のジェネレーターパーツを購入できる。

■チーム参加資格
軽量級のフレームしか使用してはならない。

■チーム参加費：30

魔怒雷蛇頭（マッドライダーズ）

へっ、ついに最終戦か。やっぱし最後にゃ派手な花火を上げねぇとな！

Aでは島渡りの連中を狙え。長距離武器を撃ちまくって、南国の海で泳がせてやんな！

Bでは②エリア前半がバトルポイントだ。そこまでは全力で走り、次に後ろから来る連中を足止めしな。そうすりゃ後は汚染区域が勝手にゴミを片づけてくれるって寸法よ。

Cでは電磁嵐帯だ。ここはレーダーも効かねぇ、視界も悪い。逆に言やあ、何やってもOKってワケよ。ブラックマーケットだろうが何だろうが使い放題だぜ！

オレ様はAへ行くぜ。それから総員に告ぐ。最後は魔怒鬼夜棲留に集合しろ！　遅れた奴ぁ……クソ共と一緒にぶっつぶすぜ！



■チームデータ
MRCでも異彩を放つ、暴走族チーム。レースでの成績ははっきり言って悪く、前年度のチーム順位は最下位。しかし戦闘では無類の強さを発揮し、根強いファンもいる。

■チームリーダー
キリハラ・ヒロマサ

■チーム特典
特製武器（鉄パイプ・チェーン）が支給される。欲しくなければ使用しなくても可。

■チーム参加資格
MRを魔怒雷蛇頭仕様（アクセサリパーツ）にしなくてはならない。

■チーム参加費：10

ベルンシュタイン

……諸君、今回の作戦を説明する前に言っておく。今回は無理に私に従う必要はない。各自、自分の正しいと思うように行動してくれていい。

では今回の作戦だが、我々はCコースを行く！　危険なのは百も承知だが、私は賭けに出る決心をした。他のコースでは我々の勝利の望みは薄い。私と共に来るのなら、シールドを必ず装備しておけ。フレームは中量級がいいだろう。装備を極力減らし、装甲を厚くしていたほうがいい。

Aに行くのなら、スピードを重視したセッティングだ。腕に自身があるなら、島渡りはハイパーブースターで飛び越えてもいい。Bへ行くなら、とにかく汚染区域の進路を抜けるまでは全力で走れ。おそらく他のパイロットも戦闘はそれほど仕掛けてはこないだろう。

私はCへ行く！　諸君、これが最後の戦いだ。今こそ我らが勝利者となるのだ！



■チームデータ
守備とチームワークに優れたチーム。リーダーの指揮力はリーグ1の誉れも高い。前年度のレースでは最終戦までリベルタ・アルバトロと優勝を争った。

■チームリーダー
エルンスト・ミューラー

■チーム特典
ベルンシュタイン特製の盾を購入できる。

■チーム参加資格
ブラックマーケットのパーツを使用してはならない。

■チーム参加費：40

ノワール

前の戦いでは甚大な被害を受けたものの、我々の同志を無事宇宙へ送り届けることができました。ですが、地上に残った我々の役目が終わったわけではありません。

さる筋からの情報によると、Cコースの電磁嵐帯には第二次宇宙統治戦争中に建設された、対軌道兵器施設があるそうです。今回の目的はその施設を発見し、使用可能であれば占拠することです。地上から軌道上に直接攻撃できるのであれば、これほど心強いことはありません。

残念ながら、施設の正確な場所はわかりません。我々が自力で捜索するしかありませんが、単独で動くのは危険です。捜索は中・軽量級に任せ、重量級に乗っている者は援護に専念してください。

私もCへ行きます。同志たちよ、レースは終わっても我々の戦いはこれからです！　気を抜かず、大地を守る戦士の誇りを忘れぬように！



■チームデータ
不明

■チームリーダー
ドゥルガー

■チーム特典
不明

■チーム参加資格
直接スカウトされた者のみ参加可能。

■チーム参加費
不明

MR GARAGE

ここでは、実際にMRを組んでいく過程を説明する。示された手順にしたがって、キミだけのMRを作ろう！

➡便宜上文字化け

⇨手順その0：予算は500Cr.

明日の頂点的パイロットを目指す皆さん、MRガレージにようこそある！　ここではわたしメイリンが、MRの組み立て方についてリポートしちゃうあるよ！

そそ、レースに参加するMRは、これまでに特別な指示を受けていない限り、500Cr.以内の予算で作成すること！　これ条件ね！

⇨手順その1：フレームの選択

ではまず、MRのフレームを1つ選ぶね。フレームは3種類あって、それぞれスピード・機動力・ハードポイントに違いがあるよ。

ハードポイントというのは、そのフレームに積み込める装備の量を表したものね。ジェネレーターやレーダー、武装などの必要ハードポイントの合計が、フレームのハードポイントを越えてしまうような装備はできないよ。

そしてもひとつ、装備を施した後の残りハードポイントがMRの装甲となるある。あまり装備を詰め込むと、装甲がペラペラになてしまうので注意するよろし！

⇨手順その2：ジェネレーターの選択

次はジェネレーターを選ぶね。MRのスピードと機動力は、フレームとジェネレーターで決まるある。スピードが高ければ速いMRに、機動力が高ければ敵の攻撃を回避しやすいMRになるよ。よく考えて選ぶよろしね。1つのフレームにジェネレーターは1つしか搭載できないあるよ。

ちなみにフレームとジェネレーターは、ないとレースに参加できないので絶対に忘れないことね。

⇨手順その3：各種装備の選択

最後に装備ある！　MRの装備にはレーダー・格闘武器・射撃武器・長距離武器・アクセサリーがあるよ。それぞれ価格と必要ハードポイントに注意して選ぶね！　なお、まったく同じパーツを複数装備することはレギュレーション違反（予備弾倉を除く）ね！　これは武装やアクセサリーパーツも同様あるよ、注意するよろし！

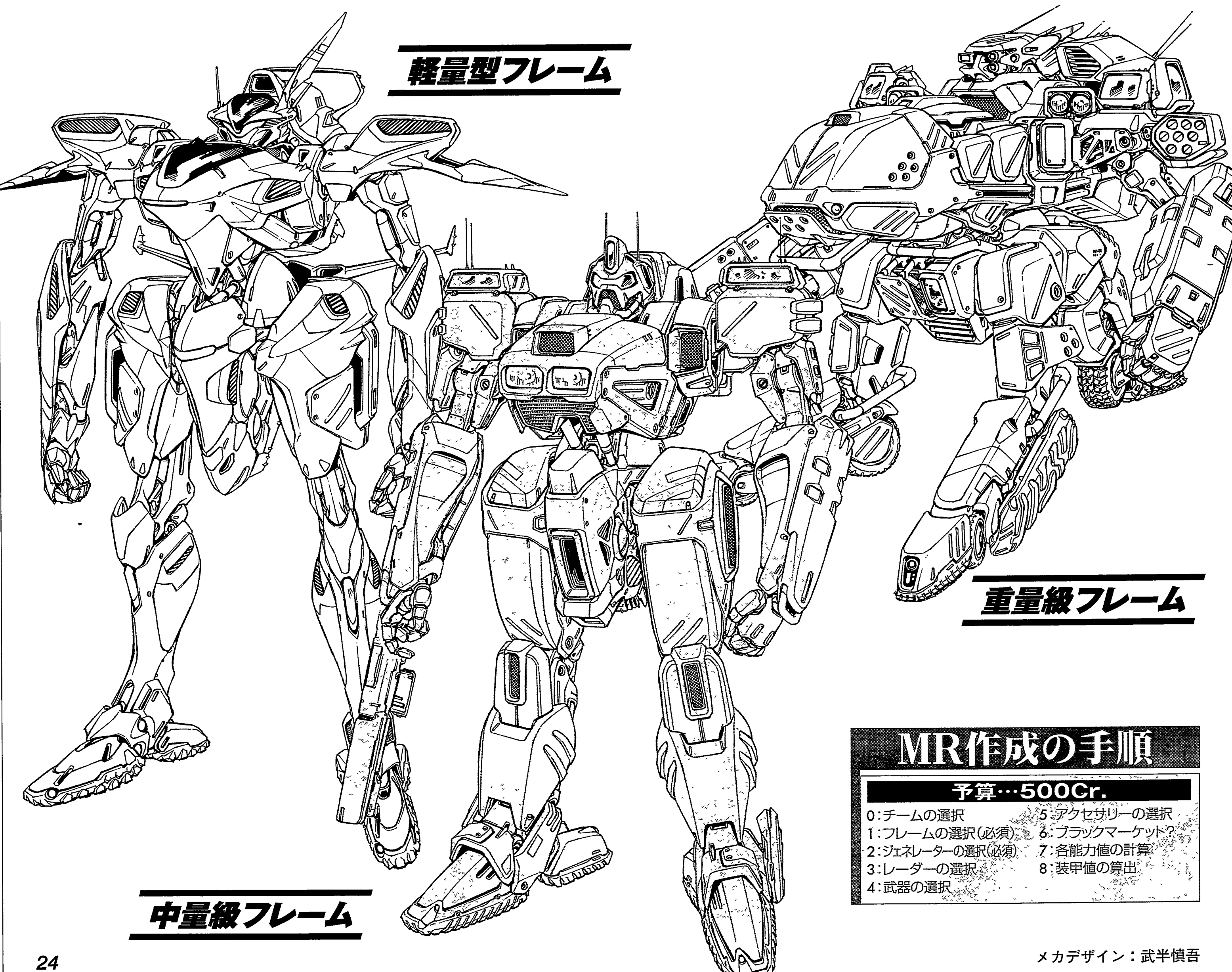
また、各パーツには中古品の売られているものもあるね。これらは価格は安いあるが、信頼性は今ひとつあるよ。性能は新品に比べて5%～30%低下、場合によっては故障することもあるね。重要なパーツは、新品にしておいたほうがいいかもしれないある。

中古パーツを購入する場合は、パーツ記入欄に赤字で記号を記入するある。　なお、中古価格の示されていないパーツは、新品のみの取り扱いとなっているある。

⇨手順そのX：ブラックマーケット

……ん、このチラシは……ブラックマーケット!?　あいやあっ、まだこんな違反的パーツを売ってるあるかっ！　みんなはこんなパーツを使用してはいけないあるよ!!

⊃注意！
ブラックマーケットのパーツはMRCのレギュレーションに違反しています。所持・使用が発覚した場合、パイロットにペナルティポイントが与えられます。



MR作成の手順

予算…500Cr.

0：チームの選択
1：フレームの選択（必須）
2：ジェネレーターの選択（必須）
3：レーダーの選択
4：武器の選択
5：アクセサリーの選択
6：ブラックマーケット？
7：各能力値の計算
8：装甲値の算出

メカデザイン：武半慎吾

チーム

チーム名	リベルタ・アルバトロ	チーム・ブルースター	魔怒雷蛇頭	ベルンシュタイン
参加費	60	30	10	40

※価格に*のあるパーツは、購入・使用に特別な条件が必要になっています。
※「必要HP」はこのパーツを装備するのに必要なハードポイントのことです。

フレーム

記号	フレーム	スピード	機動力	ハードポイント	価格	中古
A	軽量級 PX MRF-L ESPERANZA	3：ホヴァー	20	120	180	150
B	中量級 FLM-M2 PEGUSUS	2：ホヴァー	10	160	160	120
C	重量級 GSG GUSTF	1：ローラーダッシュ	0	220	140	100
V	V-MAX軽量級 FOMALHAUT	3：ホヴァー	20	120	180*	—
W	ケンタウロス型重量級 G-TEK ZENTAUR-R4	2：ローラーダッシュ	0	190	160	130

軽量級：高速・高機動を追求した軽量型フレーム。ハードポイントは少ないが、それを補う高いポテンシャルを持つ。
中量級：バランスの取れた汎用型。良好な操縦性を持ち、どんな局面にも柔軟に対応する。
重量級：ハードポイント最大の重武装型。フレームの中では一番安価で、多量の装備を積める。
V-MAX軽量級：V-MAX付きフレーム。一エリア間だけ、スピードを+3できる。V-MAXを使用するエリアの使用パーツ欄にVと記入すること。ハイパーチャージャーは装備不可。チーム・ブルースターのメンバーのみ購入できる。
ケンタウロス型重量級：四足型の重量級フレーム。通常の重量級フレームに比べ、スピードが高くハードポイントが少ないのが特徴。

ジェネレーター

記号	ジェネレーター	スピード	機動力	必要HP	価格	中古
D	加速重視型 PX ASC789-1	+1	+20	20	40	30
E	バランス型 GEN0321F	+2	+10	30	60	40
F	最高速重視型 GSG OVSP-SV	+3	+5	50	80	60
G	TBS専用改 TBS-SP2	+5	+10	30	90*	70
I	高加速型 G-TEK X-109	+1	+30	30	70	60

加速重視型：機動力をアップさせるジェネレーター。小型で安価だが、最高速では他種に一歩譲る。
バランス型：文字どおりバランスの取れたジェネレーター。能力のわりに小型で安価。
最高速重視型：機動力を犠牲にして最高速を高めたハイパワージェネレーター。大型なのがネック。
TBS専用改：チーム・ブルースター専用の新型ジェネレーター。軽量化に加え、機動力アップに成功。チーム・ブルースターのメンバーのみ購入できる。
高加速型：最新の技術で開発された、超高トルクのプラズマジェネレーター。

レーダー

記号	レーダー	効果	必要HP	価格	中古
A	格闘タイプ FCS-AR	格闘武器命中率+30	10	50	30
B	射撃タイプ FSC-SH	射撃武器命中率+30	10	50	30
C	長射タイプ FCS-LSH	長距離武器命中率+25	20	70	60
D	回避タイプ RAD-ES	機動力+10	20	110	80

格闘タイプ：格闘戦に威力を発揮するFCSレーダー。
射撃タイプ：近距離の射撃戦向きのFCSレーダー。
長射タイプ：長距離武器専用のFCSレーダー。AR・SHタイプに比べてやや大型。
回避タイプ：回避行動サポートタイプのレーダー。けっこう高い。

格闘武器

記号	格闘武器	威力	命中率	必要HP	価格	中古
A	タングステンナイフ BWM-TKN	35	75	10	20	—
B	メガロケットハンマー GSG GIGANT	160	70	30	80*	—
C	ギムロッド BWM Gim-Rod	130	90	20	100*	80
D	ヒートナックル G-TEK Scharf-Faust	80	90	10	90	—
E	真・鉄パイプ・チェーン NEO STEEL PIPE&CHANE	95	75	20	0*	—

タングステンナイフ：タングステン鋼製のMR用ナイフ。軽量・安価だが装甲の厚い敵にはやや力不足か。
メガロケットハンマー：重量級のみ装備可能。ハンマーヘッドの部分に噴射ノズルを取り付け、振り下ろし速度を驚異的に高めたハンマー。威力は高いが、命中率にやや難あり。
ギムロッド：手の甲からDQ繊維製の3本のムチを出す。DQ繊維は微電流によって自在に動き、硬度まで変化するという特性があるので、熟練者が扱えば生き物のごとく敵に襲いかかる。「格闘：3以上」の能力がないと使用できない。
ヒートナックル：MRの拳を白熱化させ、相手を掴んだり、殴ったりして攻撃する。かなり接近しなくては使えないが、威力と命中率は高い。
真・鉄パイプ&チェーン：魔怒雷蛇頭のメンバーにのみ支給される武器。これまでの鉄パイプ・チェーンをさらに鍛え上げ、パワーアップさせた逸品。

射撃武器

記号	射撃武器	威力	命中率	必要HP	装弾数	価格	中古
F	バルカンII RAFYET VR2	30	95	10	14	20	10
G	ドリルボウガン BWM D-BOWGUN010	80	90	20	10	70	—
H	TBS専用三連バルカン TBS-TRYANF	60	85	20	12	50*	—
X	レーザーライフル PX Aurola2000	170	90	20	4*	130*	—

バルカンII：口径を20mmから30mmに変更、威力をアップした。その分装弾数は減っているが、それでも十分な数。
ドリルボウガン：MR用ボウガン。発射された矢は超高速で回転し、標的の装甲を貫通する。発射時に音がしないのもポイント。ただし連射はきかない。
TBS専用三連バルカン：チーム・ブルースター専用の三連装バルカン。クラブアームなどとも併用できる。
レーザーライフル：威力、命中率とも申し分のない性能。ただし取り扱いが非常に難しく、予備弾倉も付けられない。「射撃：4以上」の能力がないと使用できない。

長距離武器

記号	長距離武器	威力	命中率	必要HP	装弾数	価格	中古
J	有線式ミサイルランチャー SKF CHIPMUNK	200	98	30	4	120	—
K	メガ粒子バズーカ PX HYPERBOLT	850	60	80	1	120*	—
L	ハイパワーライフル POWERDHUNTER	60	98	20	5	100	80

有線式ミサイルランチャー：有線コントロールによる誘導ミサイル。命中率はハイパワーライフルと並び、威力はそれを上回る。
メガ粒子バズーカ：重量級のみ装備可能。「長射：3」以上の能力がなくては使用できない。非常に高出力の超大型粒子バズーカ。射程は20kmにも及び、標的を貫通していく。まさに最終兵器。
ハイパワーライフル：銃身をより長くし、シリンダー部分を強化して高威力のライフル弾を発射できるように改良されたライフル。全武装中最高の命中率は変わらず。

アクセサリーパーツ

記号	アクセサリー	効果	必要HP	価格
○	予備弾倉 SPARE MAGAZINE	射撃・長距離武器用の予備弾倉。これをつけた武器は装弾数が倍になる。このパーツのみ、複数購入が可能。ただし1つの武器には予備弾倉は1つまでしかつけられない。ハガキに記入の際は、予備弾倉をつけたい武器の記号を○で囲むこと。	10 (1つ当たり)	10 (1つ当たり)
A	ジェットボード PX JT-BOARD	重量級は装備不可。ジェット機構を取り付けた水上用フローター。水上を素早く移動できるが、安定性は良くない。	30	50*
B	ボートパーツ GSG FLOGGER	脚部パーツを変形させ、水上移動できるボートにする。安定性が高く、スピードも比較的速い。必要HPが高いのがネックか。	20	80*
C	スモーク2 PX KEMLDAM2	攻撃を回避しやすくなる。使用回数2回。これまでのスモークにレーダー攪乱効果を惹起する物質を追加し、より効果がアップした。	10	50
D	ハイパーブースター PX&Dr.M HBT-10	重量級は装備不可。ホヴァーの推力を高め、MRが1エリア間だけ空を飛べる。ただし、空中でのコントロールはかなり難しい。	20	80
E	魔怒雷蛇頭仕様 KAMIKAZE-STYLE	魔怒雷蛇頭に入るために必要なMRの装飾。いわゆるヤンキー特攻服スタイル。	10	20
F	ベルンシールド・ツヴァイ BRN-SHILD ZWEI	ベルンシュタインのメンバーのみ購入できる、ハードポイント50ぶんの新型盾。増えた分のハードポイントは装備には回せないので注意。	20	30*
K	レーザー反射コーティング PX MIRRORCOAT	特殊ステルス性塗料とは併用不可。MRの表面に対レーザーコーティングを施し、光線兵器によるダメージを半分にする。	0	50*
L	格闘コンピューターチップ HAC BATTLERS	1エリア間のみ、パイロットの格闘能力を+1する。	0	50
M	射撃コンピューターチップ HAC SHOOTERS	1エリア間のみ、パイロットの射撃能力を+1する。	0	50

ブラックマーケットアイテム

記号	ブラックマーケット	効果	威力	命中率	必要HP	価格
G	ファイナルブースト GODEYES	アッパー系ドラッグ。使用すると、そのエリア間のみパイロットの能力値が3倍になる。ただし、効果時間が切れると30%の確率で気絶する。使用回数は1回。	—	—	10	40
H	特殊ステルス性塗料 STALKERFACE	MRの表面に塗布することで、レーダーに映らなくなる特殊塗料。	—	—	0	70
I	ハイパーチャージャー GSG GENMAX HQX-99	1エリア間のみ、スピード+4。以前のレースで爆発事故が多発したため、レギュレーション違反となった一品。	—	—	10	50
J	特殊工作員"J" SPECIAL COMMANDO"J"	今回の"J"は、君の想い続けるあの人に「ラブレター」を渡してきてくれるのだ！ 渡す相手を忘れずに書いてね。なお、ラブレターはひとり1通までだぞ！なお、今回に限ってベルンシュタインのメンバーも購入可能。	0	70	0	60



Dr.マツシマのMR研究室

ここはワシ、MR開発の天才的権威Dr. マツシマが開発した実験パーツを特別に販売するコーナーぢゃ！ 今回のパーツはこれぢゃ！

"ワイヤークロー WC-FB6"

格闘武器：N 威力：60 命中率：90 必要HP：20 価格：50

ワイヤー付きのクローを発射し、ダメージを与えると同時にワイヤーを引っ張って相手の体勢を崩す格闘武器。しかし、軽量級だと逆に引きずられる可能性もあり。

[解説]
これもまた読者からのアイデアぢゃ。構造としては簡単ぢゃが、使い方さえ心得とれば非常に役に立ちそうぢゃ。シンプル・イズ・ベストぢゃよ！

MRCエントリー要項

MRCへのエントリー方法は、実に簡単だ。以下の手順にしたがって、付属の専用ハガキに必要事項を記入しよう。

①パイロットの作成

MRの組み立てが終わったら、次はパイロットであるあなたのプロフィールと能力値をエントリーハガキに記入するね。

まずパイロットの名前（10文字以内）・年齢・性別を記入すること。スケッチなんかも描いてくれるとうれしいあるな。

パイロットの能力は「格闘」「射撃」「長射」「回避」の四つ。合計5ポイントをそれぞれの能力値に割りふるある。能力値は最低0、最大で5。もちろん高い方が優秀ね！

能力値が決まったらエントリーハガキのグラフを能力値分だけ塗りつぶすこと。

能力値はレースに参加することで成長する可能性もあるね。ちょとくらい成績が悪くても、大事に育てていけばいつかは最優秀的選手になれるかもしれないある！

トータルポイントはこれまでのレースで得た「獲得ポイント」の合計。今回は初めて参加する人は0ね。IDNo. は返信ハガキに特別なIDが付いていた場合記入するよ。これも初めての人は必要ないね。

②参加チーム決定

次にチームに参加するかどうか決めるね。

チームに参加する場合は、入りたいチームの枠を塗りつぶすある。個人参加は塗りつぶさなくて良いね。当たり前だけど、同時に2つのチームに参加することはできないあるよ。

チームに参加するといろいろな特典が受けられるし、仲間がサポートしてくれるかもしれないね。でも、チームごとの制限もあるし、参加費もかかるよ。

個人参加は制限がないね。それに、優秀的成績修めたときにもらえるポイント数も、チーム参加に比べて遙かに多いね。でもそれだけ危険ということあるな。

③MR登録

それでは組み立てたMRの登録をするね。

まず機体名（10文字以内）を決める。かっこいい名前を考えるね。

それからMRのパーツ（記号）を各カテゴリーごとに記入。書く欄が決まてるから間違えないよう気をつけるよろし。

それから、武装は先頭の欄に書かれたものから優先的に使用するある。武器を複数装備する場合はここにも注意ね。スピードと機動力、残りハードポイントを記入するのも忘れちゃダメあるよ。

④コース・作戦選択

次にコース選択と作戦ある。

コースは自分の行きたいコースの記号を記入すること。

作戦は、それぞれチェックポイント（CP）間のエリアごとに決めるね。

●スタート～第一CP　までが①エリア
●第一～第二CPまでが②エリア
●第二CP～ゴールまでが③エリア

わかったあるか？

作戦の内容は以下から選んで記入するある。

A. 全力で走る。
B. 回避しつつ進む。
C. 戦闘をしかける。
D. 味方を援護する。

それから使い切りタイプのパーツはどこのエリアで使うかも指定するね。使い切りのパーツは「～回のみ」とか「～エリア間のみ」と書かれているパーツがそうある。作戦の下に使用するパーツを書く欄があるから、使いたいパーツを記入すること。

⑤ノワールへの対応

ノワールに対してどのように対応するか、参加ハガキの【往信裏面】の上部を、

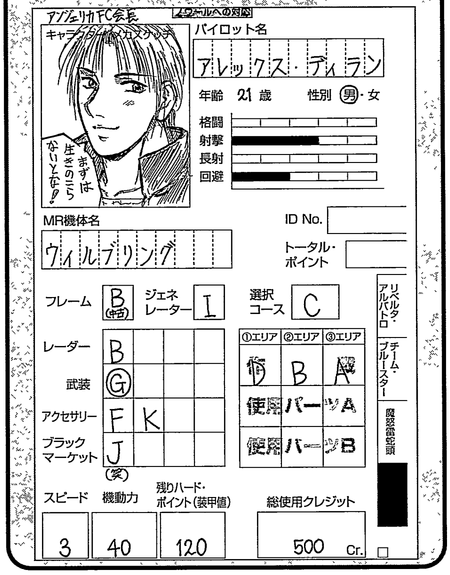
◎賛成派……黒マジックで塗る
○反対派……赤マジックで塗る
◎静観派……そのまま

にして送るある！　また、具体的にどういう行動に出るか、メモ欄に書いてくれるとなおOKね！　キミの意見が、チームの今後の動きに直接関わってくるかもしれないあるよ。もちろん、個人参加者も自分の意見として塗ってほしいね。

最後に、どんな風にレースを進めるのかをメモ欄に書いてくれると完璧ね。優勝したときのセリフというのもかっこいいあるな！

あとは切手を貼って（ちゃんと往信と返信の両方に貼るね！）ポストに投函するだけ。おっと、返信ハガキの所定の欄に自分の住所と名前、キャラクターの控えを書くのを忘れちゃダメあるよ。締め切りは守るよろしね！

ハガキ記入例



返信について

さて、レース結果の見方ある。

返信ハガキには以下のような情報が載っているから、順番に説明するよ。

①順位

1～20……順位（数字そのまま）
A……完走者（21位以下）の上位1／3
B……完走者（21位以下）の中位1／3
C……完走者（21位以下）の下位1／3
D……③エリアでリタイヤ
E……②エリアでリタイヤ
F……①エリアでリタイヤ

②パイロットの状態

無し（空欄）……無傷。影響なし。
L……軽傷。次回は治療費として20Cr.払わなくてはならない。
M……重傷。次回は治療費として40Cr.払わなくてはならない。
S……重体。次回は治療費として60Cr.払わなくてはならない。
D……死亡。パイロットを作り直してね

③撃破数

倒したMRの数。ポイントに影響。

④ペナルティ

ブラックマーケットパーツの所持・使用が発覚した場合のペナルティポイント。

⑤獲得ポイント

今回のレースで得た総ポイント。（ペナルティなど計算済み）

⑥ID No.

特別なパイロットにのみ与えられるID。

⑦特別返信

特別なパイロットにのみ与えられる指示。

なお、ドクロのスタンプは5機撃墜のエースシンボル、星のスタンプは優勝チームに所属していたという印ね。天使（キューピー）のスタンプはスポンサーがあなたの活躍に援助してくれた印ある。次のレースのみ、天使1つにつき10Cr.をMR制作費に加えていいあるよ！

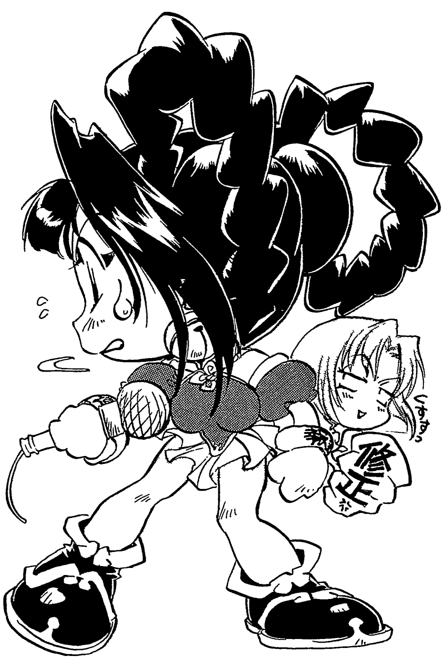
好意にこたえるよう、ガンバルある！

★第6回エントリー締切★

1998年11月12日（必着）

メイリンの PIT REPORT

毎度おなじみ、メイリンのPIT REPORTのコーナーあるよ! みなさんからのおハガキ、メイリンいつもたのしみにしてるある! 御意見、御感想、御質問、御イラストなど、どしどし送って欲しいあるよ～!



それではいつもの質問(?)コーナーからあるよっ!

Q1 マックが大怪我しちゃったんですか!? これからチーム・ブルースターはどうなるんでしょう……?

A1 心配無用、マックは復活したあるよ! ただ視力はまだ戻らないから、日常生活はちょと大変みたいあるね。でも、マックはそんなことでへこたれる人じゃないあるよ! みんなも彼に負けずに頑張るある!

Q2 サンフランシスコ宇宙工学研究所の爆破って、やっぱりノワールがやったんですか? ノワールって何を考えてるのかよくわかりません。

A2 むぅ、確かによくわかんないある。この間のインタビューではちょとだけ本音らしいものも聞けたあるけど……どこか、寂しそうな女性あるね、ドゥルガーって。
　なお、研究所の爆破事件に関しては現在も調査中。早く犯人が捕まるといいあるな。

Q3 ナタリー中尉ってもう出てこないんですか?

ナタリー中尉: そんなことはありません。わたしはいつだって登場しますよ。ファンのみなさんがいる限り。
アンジェ: 修正する相手の間違いじゃ(ばき)

Q4 前回の「MR GARAGE」で、射撃武器の解説にショットガンがあるのになんでリストの方にないんですか?

Q5 武器リストの「送弾数」ってなんですか? 1秒間に発射される弾の数とか?

Q6 たしかロシア戦って第5戦でしたよね? 返信ハガキの「第4回のあなたのレース結果は……」って?

メイリン: あうっ! こ、これは……。ナタリーさん、お願いするある!
ナタリー中尉: はいはい、みんなまとめて修正しておきますからね、みなさんはあんまりメイリンちゃんをいじめないであげて下さいね!

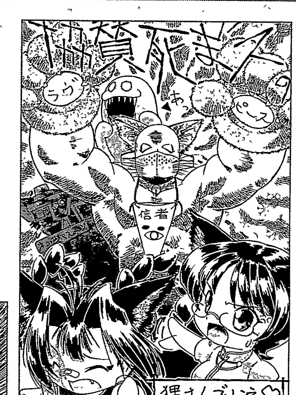
イ ラ ス ト 広 場



←千葉県・忍 楓矢
今回大活躍のブルースターの人ね。チームも上昇気流に乗って、次回のレースは期待大ある! 頑張るよろし!



←埼玉県・大類 敦士
うーん、ドゥルガーさんはやっぱり格好いいある。個人的にはまだちょと信用できないあるけど……テロなんかやめて、立派なレーサーになってほしいあるな。



⬆千葉県・蟹蟹者K±K
こっ、これは前回の魔怒なヒト……! 最近、勢力急拡大中の猫耳教あるなっ!? 猫耳は可愛いけど、ちょと教祖さんが怖いあるよ～!



➡東京都・大友 俊
わー、とっても可愛いイラストでメイリン大感激ね! みんなの愛がメイリンを元気にしてくれるあるよ! これからもメイリンをよろしくある～!



➡香川県・NK
迫力あふれるイラストね! 今回は大変だったノワールあるけど、次回は頑張るよろし! ……でも、テロはやめてほしいあるね。メイリンからのお願いあるよ～!

ATTENTION!! 次回の機動爆走ウェイガーでは、読者からのイラストをどどーんと掲載予定! これまで紹介するスペースのなかったパイロットスケッチなども豪華に載せちゃうぞ! 刮目して待て!

to the NEXT STAGE!?

第6回結果発表は2月号にて!(返信は12月20日ごろ発送予定)

トレーディングカードショップ フューチャー・ビー

FutureBee™

★MTG&カードゲーム多数品揃え★シングルカード取り扱い★

★アニメ・スポーツ等各種トレーディングカードも在庫豊富です★

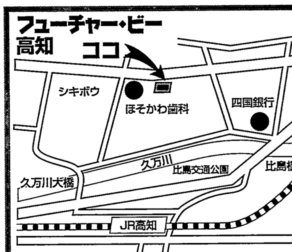
新たに2店舗OPEN!

フューチャー・ビー ▶高 知◀

高知県高知市東秦泉寺78-1
ガッツ秦泉寺店 1F
TEL 0888-20-5081

●32名のデュエルスペース完備。
※詳細についてはホームページを御覧ください。

10月OPENしました。

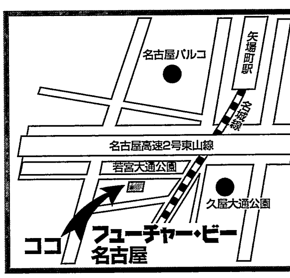


フューチャー・ビー ▶名古屋◀

愛知県名古屋市中区大須4-1-9
菱水ビル 2F

●144名のデュエルスペース完備。
※詳細についてはホームページを御覧ください。

10月OPENしました。



フューチャー・ビー 東京

東京都千代田区西神田1-4-11
サンボウ水道橋ビル2F
TEL 03-3296-8333

■営業時間(年中無休)
月～金曜日 12:00～21:30
土曜日 10:00～21:30
日・祝日 10:00～19:00

フューチャー・ビー 札幌 ★近日リニューアル予定

札幌市白石区南郷通19丁目北1-35
TEL 011-861-0835

■営業時間(年中無休)
10:00～24:00
(デュエルスペースは11：00～22：00まで)

フューチャー・ビー 新潟

新潟県新潟市万代3-1-1
ミナミプラザビル1F (万代橋すぐそば)
TEL 025-249-9001

■営業時間(年中無休)
11:00～20:00

フューチャー・ビー 高崎

群馬県高崎市砂賀町32-8
TEL 0273-30-3523

■営業時間(年中無休)
平日 12:00～20:00
土曜日 10:00～21:00
日・祝日 10:00～20:00

フューチャー・ビー 浜松

静岡県浜松市大蒲町86-7
エマーソンアリーナ店内
TEL 053-460-6777

■営業時間(火曜定休)
平日 12:00～21:00
日・祝日 10:00～19:00

フューチャー・ビー 金沢

石川県金沢市安江町19-6
TEL 076-222-9260

■営業時間(年中無休)
10:00～24:00
(デュエルスペースは10：00～22：00まで)

フューチャー・ビー 沖縄

沖縄県浦添市大平1-2-3
TEL 098-875-8948

■営業時間(年中無休)
10:00～22:00

フューチャー・ビー 清水 ★近日リニューアル予定

静岡県清水市草薙一里山3-7
TEL 0543-48-9835

■営業時間(火曜・第二月曜定休)
平日 12:00～21:00
日・祝日 10:00～19:00

フューチャー・ビー 京都

京都市下京区四条大宮東入ル南側四条
ファーストビル イエローバッグ2F
TEL 075-803-0500

■営業時間(年中無休)
平日 12:00～22:00
日曜日 11:00～20:00
祝日 11:00～21:00

フューチャー・ビー 大阪

大阪市浪速区日本橋5-12-3
スタンバイあにまにあビル4F
TEL 06-641-0388

■営業時間(年中無休)
平日 11:00～22:00
土・日・祝日 10:00～22:00

フューチャー・ビー 福山

広島県福山市三之丸町4-7
カメレオンクラブ2F
TEL 0849-28-8169

■営業時間(年中無休)
平日 12:00～20:00
日・祝日 10:00～20:00

フューチャー・ビー 広島

広島県広島市中区大手町2-3-1
ソフマップギガストア 広島店4F
TEL 082-544-3200

■営業時間(不定休 /月2回)
11:00～20:00

フューチャー・ビー 松山

愛媛県松山市湊町4-2-2
BOOK BOX 2F
TEL 089-935-4700

■営業時間(年中無休)
11:00～22:00
(デュエルスペースは11：00～21：00まで)

フューチャー・ビー 福岡

福岡県福岡市中央区舞鶴1-6-2
大長ビル 2F・3F
TEL 092-713-6110

■営業時間(年中無休)
11:00～21:00

http://www.ufo.co.jp/FB/　**E-mail : fbx@ufo.co.jp**

11月のスケジュール

●フューチャー・ビー各店では、 時会員向けのイベントを行っております。入会と同時に大会参加も受け付けております。ふるってご参加ください。

	FB東京	FB高崎	FB清水	FB浜松	FB金沢	FB京都	FB大阪	FB福山	FB広島	FB松山	FB沖縄
3(祝)			MOZトーナメント						ウルザスサーガシールド戦（非公認）		
7(土)				MTGシールドトーナメント（非公認）			MTGトーナメント（タイプⅡ）				
8(日)	タイプⅡトーナメント	モンスターコレクショントーナメント	MTGシールドトーナメント（非公認）		モンスターコレクショントーナメント	グループEN主催DCI公認スタンダード	MOZ2トーナメント		MOZトーナメント		
14(土)											
15(日)	団体戦		MTGタイプⅡトーナメント（公認予定）		DCI公認スタンダードトーナメント	MOZ2トーナメント	MTG DCI公認トーナメント（タイプⅡ）	MTGトーナメント（非公認）	DCI公認FB広島カップ（タイプⅡ）		DCI公式トーナメント（タイプⅡ）
21(土)											
22(日)	イベント予定詳細はスタッフまで	MOZトーナメント			ミラージュブロック限定構築		MTGトーナメント（タイプⅡ）			DCI公認トーナメント（スタンダート）	
23(祝)	イベント予定詳細はスタッフまで	月間MTGトーナメント（DCI公認）				DCI公認スタンダードトーナメント	MTGトーナメント（ドラフト）				MTGトーナメント社会人大会（非公認）
28(土)											
29(日)				MTGタイプⅡトーナメント（公認予定）	DCI公認リミテッドトーナメント	オリジナルランキング戦第6戦	MTGトーナメント（シールド）				

※大会の参加申し込みは、各店店頭にて受け付けております。また、その他フューチャー・ビーでも各種イベントを企画いたしておりますので、お近くのお店へお気軽にお問い合わせください。

Future Bee グループからのお知らせ INFORMATION

フューチャー・ビー 広島

- **処分品100円均一セール随時開催中!**
- **大特価ワゴンセール開催**

毎月第4金曜日は大特価ワゴンセール開催。
商品がなくなり次第終了させていただきます。

フューチャー・ビー 高崎

- **『ヴァンパイア・セイバー』強化月間!!**

ヴァンパイア・セイバー、スターター・ブースター共に特別価格で御提供致します。詳しくはスタッフまで。

「フューチャー・ビー」グループ新規加盟店募集中!

「フューチャー・ビー」をご存じですか？

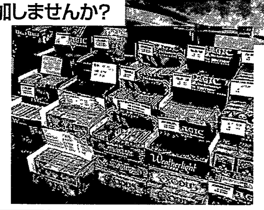
フューチャー・ビーは97年4月にオープンした（株）ハドソン100%出資のトレーディングカードゲーム専門店です。世界的に有名な「マジック:ザ・ギャザリング」を中心に月商3,000万円以上を売り上げております。又、会員も既に7,000名を登録しております。

98年4月よりフューチャー・ビーのグループを募集したところ、7月末までに全国で13店舗の加盟がありました。―――― このビジネスに参加しませんか？

トレーディング・カードゲームとは？

国内では「ポケモンカード」、世界的には「マジック:ザ・ギャザリング（MTG）」をはじめとするカードゲームの総称です。1対1から複数の対戦を行い、攻撃・防御等を繰り返し自分の生命レベルが無くなったら負けとなるゲームです。カード自体に価値もあり、それ自体を売買することもあります。一度「ポケモンカード」「マジック:ザ・ギャザリング」を知っている方に「どんなゲームなの？」と問いかけてみてください。国内では98年度の予測は300億を超える市場になってきております。





こんなお店に最適!!

1. 大型書店の一角20坪以上が確保できる店舗
2. テレビゲームショップに隣接し、20坪以上が確保できる店舗
3. 20坪以上の空きスペースがあり、「マジック:ザ・ギャザリング」をわかるスタッフがいる会社

■オープンにかかる費用は加盟料・商品代金を含み約500万円からです。
（店舗取得・改装費用は別途）
■詳細は加盟資料を請求のうえ担当にご質問ください。
各県1オーナー制度につき、現在オープンしている地区は加盟できません。
【既存店舗】新潟・群馬・東京都内23区・金沢・静岡・名古屋・京都・広島・愛媛・福岡・沖縄

資料請求先
〒101-0065　株式会社未来蜂歌留多商会　フューチャー・ビー・グループ本部（略称FBG本部）
TEL 03-3296-8328　FAX 03-3296-1604　担当 藤本
※資料請求は必ず、送付先（住所・TEL・FAX）、担当者名を記入のうえFAXにてお願いいたします。

●初心者の方もお気軽にデュエルルームへ！●

平日は、比較的デュエルスペースが空いております。初心者の方は、お気軽に店員までお申しつけください。責任を持ってお教えいたします。（M:TG、MOZ、ポケモンどれでもOKです。）MOZは専用テーブルを用意いたしております。

MAGIC The Gathering のことなら、わんぱくこぞうグループへ。

シングルカードで魔力を極めろ!

抜群のアイテム数!!欲しいカードが揃うのはわんぱくこぞうだけ!!

シングルカード取扱店

岡山県

■わんぱくこぞう妹尾店
岡山市箕島1373-1　TEL.086-281-1513
■ディークリック青江店
岡山市新保1138-5　TEL.086-234-3128
■わんぱくこぞう沖新町店
倉敷市沖新町92-10　TEL.086-425-3570
Ⓓ■コレクターズ189倉敷店
倉敷市阿知1-7 西ビル2F　TEL.086-427-9141
■わんぱくこぞう総社店
総社市中央1丁目23-107　TEL.0866-92-9280
■わんぱくこぞう岡山西口店
岡山市駅元町29-2 メゾン駅元町1F　TEL.086-254-8980
■わんぱくこぞう福浜店
岡山市松浜町1-2　TEL.086-263-7393
■わんぱくこぞう高柳店
岡山市高柳西町7-37　TEL.086-255-9807
■わんぱくこぞう平島店
岡山市東平島154-4 平島Kビル1F　TEL.086-297-6831
Ⓓ■Mana Source岡山店
岡山市津島新野1-5-1　TEL.086-252-8842
■わんぱくこぞう笠岡店
笠岡市住吉町2445-6　TEL.0865-63-0326

大阪府

■わんぱくこぞう茨木店
茨木市大手町10-24　TEL.0726-24-8668
■わんぱくこぞう河内長野店
河内長野市本多町879-6　TEL.0721-56-2127
■わんぱくこぞう富田林店
富田林市若松町1-12-4 ハイツ加賀1F　TEL.0721-24-5121
■わんぱくこぞう忍ヶ丘店
四條畷市岡山東1-6-10 エクセレント忍ヶ丘1F　TEL.0720-63-2207
■わんぱくこぞう石橋店
池田市天神1-6-4 カサロッサビル1F　TEL.0727-62-8207
Ⓓ■わんぱくこぞう萱島店
寝屋川市萱島本町20-8-102 グランフォルム彩都　TEL.0720-20-5411
■わんぱくこぞう羽曳野店
羽曳野市誉田3-14-21　TEL.0729-57-0999
■コング近大前店
東大阪市小若江3-7-5bookman1F　TEL.06-721-8009
■PAL高槻店
高槻市城北町2-4-1ファイブプラザ2F　TEL.0726-75-8270
Ⓓ■Mana Source関大前店
吹田市千里山東1-4-12 興亜殖産関大駅前ビル2F　TEL.06-389-7714
■わんぱくこぞう曽根店
豊中市曽根東町2-2-11ニューライン曽根102 A号　TEL.06-867-2117
■わんぱくこぞう国分店
柏原市国分本町1-3-33 エクシード国分ビル201　TEL.0729-76-0020

福岡県

Ⓓ■わんぱくこぞう門司店
北九州市門司区中町1-24　TEL.093-391-5211
■わんぱくこぞう小笹店
福岡市中央区小笹3-6-1　TEL.092-521-6828
■ラジオキング高宮店
福岡市南区野間1-5-3　TEL.092-511-5007
■ラジオキング二日市店
筑紫野市大字二日市563-8グレートハイツA号　TEL.092-923-3283
■わんぱくこぞう古賀店
古賀市天神1-2-3　TEL.092-944-5755
Ⓓ■わんぱくこぞう北九大前店
北九州市小倉南区北方4-1-11　TEL.093-932-3878

大分県

■わんぱくこぞう宇佐店
宇佐市大字長洲字小黒893-10
TEL.0978-38-6198
Ⓓ■わんぱくこぞう中津店
中津市大字牛神495-1TK-ビル1F
TEL.0979-24-1029

兵庫県

■わんぱくこぞう東灘住吉店
神戸市東灘区住吉宮町7-1-6　TEL.078-854-2089
■わんぱくこぞう塚口店
尼崎市南塚口町2-1-1-105　TEL.06-421-0940
■わんぱくこぞう甲子園店
西宮市甲子園口3-29-18　TEL.0798-63-6766
■わんぱくこぞう三田店
三田市三田町9-1　TEL.0795-62-5510
■わんぱくこぞう西宮店
西宮市津門稲荷町5-6 阪国ビル1F　TEL.0798-33-2688
■わんぱくこぞう北鈴蘭台店
神戸市北区泉台1-1-7 鈴蘭泉台第1ハウス101　TEL.078-594-1801
■わんぱくこぞう湊川店
神戸市兵庫区中道通1-2-10　TEL.078-578-5321
■トムトムクラブ明石2号店
明石市大明石町2-3-22　TEL.078-911-5450
■トムトムクラブ加古川店
加古川市加古川町溝之口507サンライズビル1F　TEL.0794-27-1622
■トムトムクラブ伊川谷店
神戸市西区大津和1-3-14　TEL.078-976-1110
■わんぱくこぞう川西多田店
川西市多田桜木2-3-28 リバーサイド岡田ビル1F　TEL.0727-93-6649
■わんぱくこぞう名谷店
神戸市須磨区北落合1-1-4白川コーポレーション103　TEL.078-795-5185

和歌山県

■わんぱくこぞう狐島店
和歌山市狐島19-1ユニオンビル1F　TEL.0734-56-0331
■わんぱくこぞう和歌山北店
和歌山市園部637-1ロイヤルハイツ吉田106　TEL.0734-56-0330
Ⓓ■わんぱくこぞうぶらくり丁店
和歌山市雑賀町57番地　TEL.0734-22-7338
■わんぱくこぞう田辺店
田辺市本町63-3　TEL.0739-26-2808
Ⓓ■Mana Source海南店
海南市名高532-17　TEL.0734-84-2528

広島県

■ナビゲーション
福山市松永町字神島1421-2
TEL.0849-34-9008
★■レプトン五日市パソコン店
広島市佐伯区五日市中央1-3-25
TEL.082-922-5245

高知県

■わんぱくこぞう山田店
香美郡土佐山田町東本町4-1-45
TEL.08875-3-2360

鹿児島県

■わんぱくこぞう鹿児島店
鹿児島市加治屋町1-38　TEL.099-239-3541
■わんぱくこぞう西向田店
川内市西向田町10-8　TEL.0996-20-1455
■わんぱくこぞう出水店
出水市本町11-30ベスト電器パソコン館内
TEL.0996-62-8591

京都府

■わんぱくこぞう寺町店
京都市下京区寺町通四条下る　TEL.075-361-5534
■わんぱくこぞうわら天神前店
京都市北区平野宮西町65　TEL.075-465-9699
■わんぱくこぞう一乗寺店
京都市左京区一乗寺払殿町52　TEL.075-701-7257
■わんぱくこぞう北大路新町店
京都市北区小山西大野町78 ライオンズマンション北大路1F　TEL.075-431-5930
■わんぱくこぞう御薗橋店
京都市北区大宮北ノ岸町20　TEL.075-493-2257
Ⓓ■Mana Source京都山科店
京都市山科区東野門口町13-1山科ハイツ1F　TEL.075-595-8844
■わんぱくこぞう城陽駅前店
城陽市寺田水度坂15-110　TEL.0774-52-6931

福井県

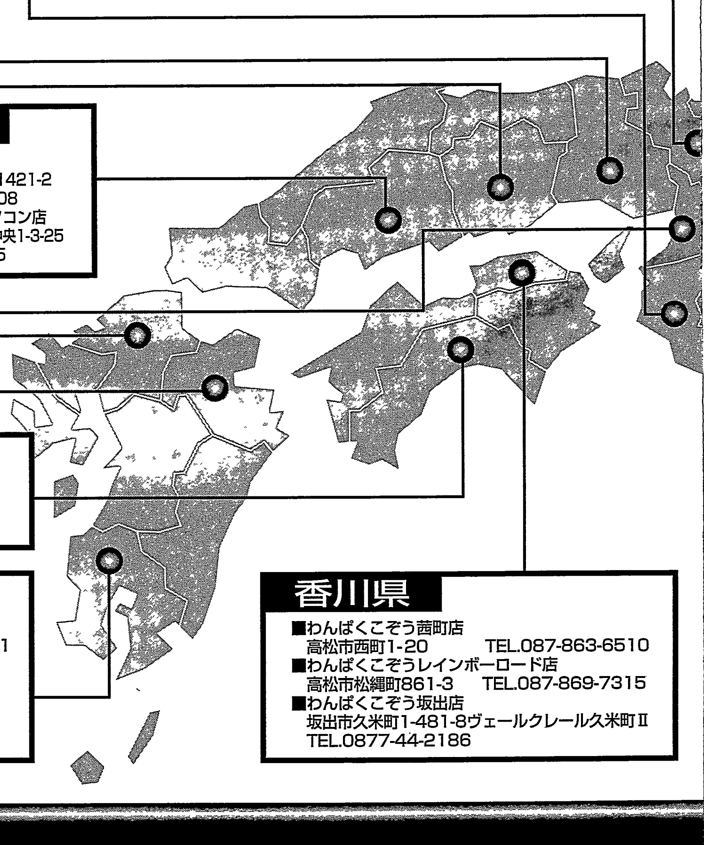
Ⓓ■Mana Source福井店
福井市二の宮2-3-7マルツ二の宮店内
TEL.0776-27-3719

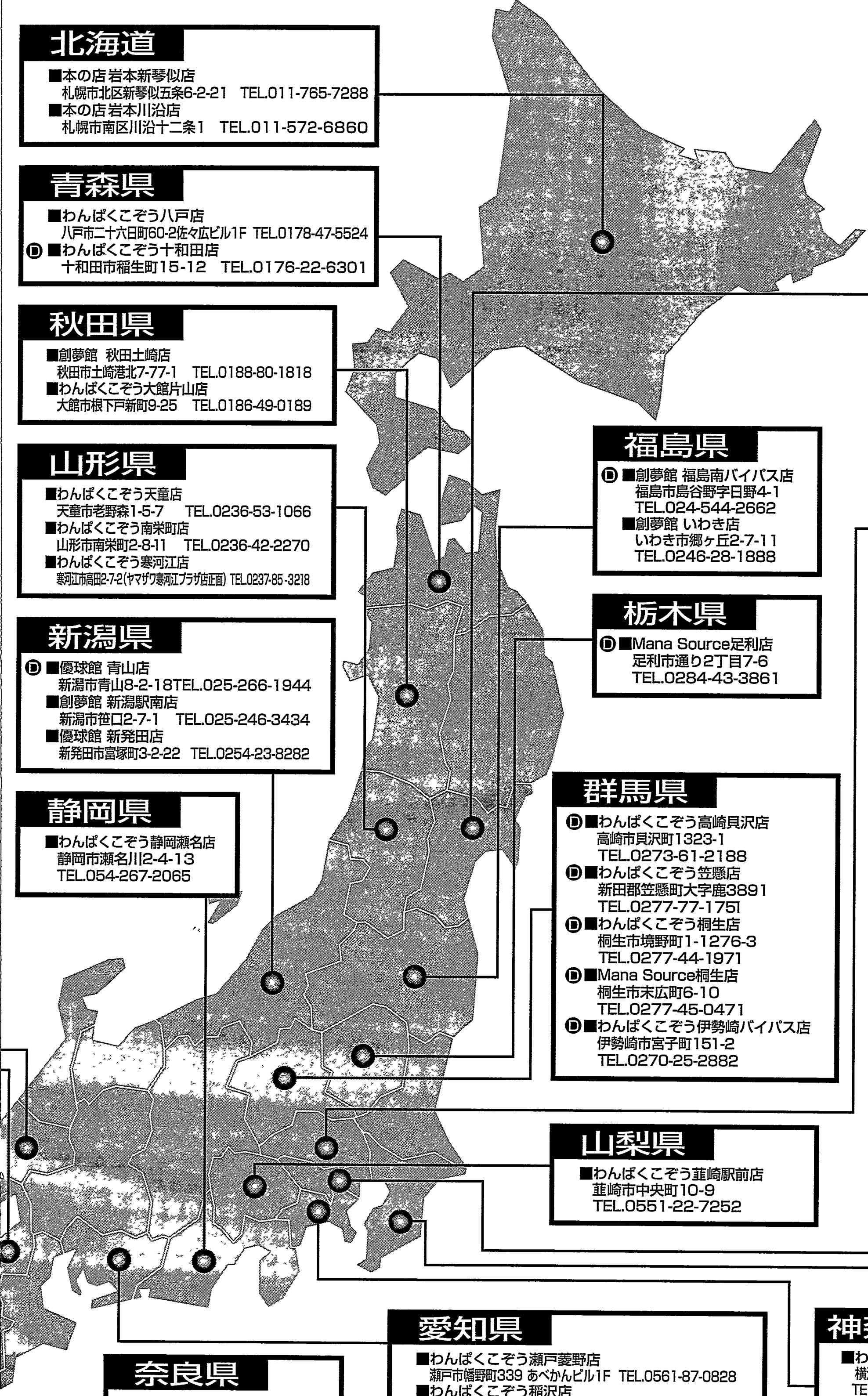
滋賀県

■わんぱくこぞう草津南店
草津市矢倉2丁目8-27
TEL.0775-66-0604

香川県

■わんぱくこぞう茜町店
高松市西町1-20　TEL.087-863-6510
■わんぱくこぞうレインボーロード店
高松市松縄町861-3　TEL.087-869-7315
■わんぱくこぞう坂出店
坂出市久米町1-481-8ヴェールクレール久米町Ⅱ
TEL.0877-44-2186





ファミコン®ショップ わんぱくこぞう LICENSED BY Nintendo

北海道
■本の店 岩本新琴似店
札幌市北区新琴似五条6-2-21 TEL.011-765-7288
■本の店 岩本川沿店
札幌市南区川沿十二条1 TEL.011-572-6860

青森県
■わんぱくこぞう八戸店
八戸市二十六日町60-2佐々広ビル1F TEL.0178-47-5524
Ⓓ■わんぱくこぞう十和田店
十和田市稲生町15-12 TEL.0176-22-6301

秋田県
■創夢館 秋田土崎店
秋田市土崎港北7-77-1 TEL.0188-80-1818
■わんぱくこぞう大館片山店
大館市根下戸新町9-25 TEL.0186-49-0189

山形県
■わんぱくこぞう天童店
天童市老野森1-5-7 TEL.0236-53-1066
■わんぱくこぞう南栄町店
山形市南栄町2-8-11 TEL.0236-42-2270
■わんぱくこぞう寒河江店
寒河江市高田2-7-2(ヤマザワ寒河江プラザ店正面) TEL.0237-85-3218

新潟県
Ⓓ■優球館 青山店
新潟市青山8-2-18TEL.025-266-1944
■創夢館 新潟駅南店
新潟市笹口2-7-1 TEL.025-246-3434
■優球館 新発田店
新発田市富塚町3-2-22 TEL.0254-23-8282

静岡県
■わんぱくこぞう静岡瀬名店
静岡市瀬名川2-4-13
TEL.054-267-2065

福島県
Ⓓ■創夢館 福島南バイパス店
福島市島谷野字日野4-1
TEL.024-544-2662
■創夢館 いわき店
いわき市郷ヶ丘2-7-11
TEL.0246-28-1888

栃木県
Ⓓ■Mana Source足利店
足利市通り2丁目7-6
TEL.0284-43-3861

群馬県
Ⓓ■わんぱくこぞう高崎貝沢店
高崎市貝沢町1323-1
TEL.0273-61-2188
Ⓓ■わんぱくこぞう笠懸店
新田郡笠懸町大字鹿3891
TEL.0277-77-1751
Ⓓ■わんぱくこぞう桐生店
桐生市境野町1-1276-3
TEL.0277-44-1971
Ⓓ■Mana Source桐生店
桐生市末広町6-10
TEL.0277-45-0471
Ⓓ■わんぱくこぞう伊勢崎バイパス店
伊勢崎市宮子町151-2
TEL.0270-25-2882

宮城県
■ジャック船岡店
柴田郡柴田町船岡中央2-4-5 TEL.0224-57-2144
■わんぱくこぞう幸町店
仙台市宮城野区幸町3-3-1YSKコーポ幸町102 TEL.022-299-1289
■創夢館 仙台古城店
仙台市若林区古城3丁目7-3 TEL.022-294-1571
Ⓓ■創夢館 吉成店
仙台市青葉区吉成台2-1-25 TEL.022-719-3570
■わんぱくこぞう中新田店
加美郡中新田町字町裏37-1 TEL.0229-63-2405

埼玉県
Ⓓ■ぱるーん南越谷店
越谷市南越谷1-17-1新越谷プラザ2F TEL.0489-89-2177
Ⓓ■ぱるーん吉川店
吉川市平沼1-10-9吉川宮武ビル3F TEL.0489-81-7488
■ぱるーん草加新田店
草加市新善町398-1 TEL.0489-41-4722
★■桃太郎末広店
川口市末広2-4-6 TEL.048-225-9455
★■桃太郎大宮東口店
大宮市吉敷町2-46鈴木ビル1F TEL.048-646-2440

東京都
■わんぱくこぞう鹿浜店
足立区加賀2-26-17 TEL.03-3897-2421
■わんぱくこぞう経堂店
世田谷区経堂2-4-11 TEL.03-3428-6762
■わんぱくこぞう西巣鴨店
豊島区西巣鴨3-25-11 TEL.03-3910-6510
■わんぱくこぞう王子神谷店
北区神谷1-2-6ラメゾンボヌール1F TEL.03-3919-4952
■オスカー綾瀬店
足立区東綾瀬1-23-16 TEL.03-3628-1511
Ⓓ■ビデオフォーラム調布店
調布市布田2-28-5コーポ調布1F TEL.0424-84-3390
■わんぱくこぞう梅島店
足立区梅田6-5-7東屋第一ビル1F TEL.03-3880-9781
Ⓓ■Mana Source上石神井店
練馬区上石神井4-2-20田中ビル2F TEL.03-5991-7737

千葉県
■わんぱくこぞう八柱店
松戸市日暮1-17-7 カミタケハイツ1F TEL.0473-92-1012
■わんぱくこぞう八千代台店
八千代市八千代台南1-3-6佐藤ビル1F TEL.0474-86-1230
■わんぱくこぞう船橋市場通店
船橋市夏見1-10-30鹿鳴館ダンススクール1F TEL.0474-22-9802
■わんぱくこぞうみつわだい店
千葉市若葉区みつわ台2-5-15アルファプラザ103 TEL.043-252-6041
Ⓓ■わんぱくこぞう茂原店
茂原市町保7-93 TEL.0475-23-1357

山梨県
■わんぱくこぞう韮崎駅前店
韮崎市中央町10-9
TEL.0551-22-7252

愛知県
■わんぱくこぞう瀬戸菱野店
瀬戸市幡野町339 あべかんビル1F TEL.0561-87-0828
■わんぱくこぞう稲沢店
稲沢市稲沢町前田105-13 TEL.0587-24-2707
■わんぱくこぞう豊明店
豊明市栄町上姥子3-213-102 TEL.0562-97-1185

奈良県
■わんぱくこぞう大和郡山店
大和郡山市南郡山町527-1
TEL.0743-52-2096

神奈川県
■わんぱくこぞうたちばな台店
横浜市青葉区たちばな台2-2-33
TEL.045-961-6063
■わんぱくこぞう鷺沼店
川崎市宮前区土橋3-3-2カーサ鷺沼BF
TEL.044-852-0613

Ⓓデュエルスペース完備店
★販売協力店

ファミコンショップ わんぱくこぞうグループのマジック取扱店

青森県	わんぱくこぞうむつ店	むつ市小川町2-4-25	0175-23-5223
山形県	創夢館米沢店	米沢市兼金池5-7-1	0238-24-3600
千葉県	わんぱくこぞう勝田台店	八千代市勝田台3-26-10	0474-85-5572
神奈川県	わんぱくこぞう鴨居白山店	横浜市緑区白山2-7-2	045-933-3617
	わんぱくこぞう日吉店	横浜市港北区日吉本町1-4-25	045-561-0345
京都府	わんぱくこぞう同志社前店	京田辺市三山木野神88番地	0774-65-5551
奈良県	わんぱくこぞう大和高田店	大和高田市高砂町6-8メゾンリッツ101	0745-23-7805
和歌山県	わんぱくこぞう塔ノ内店	田辺市宝来町21-8	0739-25-6226
	わんぱくこぞう御坊店	御坊市名屋町3-1-1-2	0738-24-1458
兵庫県	わんぱくこぞうつるでん店	津名郡津名町志筑新島10-5 ツルデン2F	0799-62-4545
	わんぱくこぞう西舞子店	神戸市垂水区西舞子2-14-23（ローソン隣）	078-785-3145
	わんぱくこぞう伊丹店	伊丹市西台5-7-23	0727-84-5519
鳥取県	わんぱくこぞう倉吉店	倉吉市海田西町1-167	0858-26-5351

香川県	わんぱくこぞう志度店	大川郡志度町大字志度1045-3大栄ビル1F	0878-94-6875
	わんぱくこぞう屋島店	高松市屋島西町1886-3	0878-41-0856
	わんぱくこぞう国分寺店	綾歌郡国分寺町国分577-1	0878-74-8595
	わんぱくこぞう三木店	木田郡三木町大字鹿伏338-5	0878-98-7905
福岡県	ラジオキング井尻店	福岡市南区井尻3-24-18	092-592-5838
	わんぱくこぞう野芥店	福岡市早良区田村4-29-2	092-873-3818
	ラジオキング雑餉隈店	福岡市博多区銀天町1-3-32	092-575-2897
	わんぱくこぞう東郷店	宗像市田熊802-1	0940-36-8670
佐賀県	わんぱくこぞう有田店	西松浦郡有田町中部丙968-2	0955-42-6268
長崎県	わんぱくこぞう五島店	福江市江川町5-5	0959-74-1520
鹿児島県	わんぱくこぞう鹿児島国分店	国分市中央3-814	0995-45-8873
	わんぱくこぞう川内店	川内市山之口町4653-6	0996-22-9311

スター・ウォーズ　コレクションカードゲーム

SW:CCG インフォメーション

STAR WARS CUSTOMIZABLE CARD GAME™

決定・日本代表！合衆国をめざし、出撃準備開始!!

【ライトサイド Light Side】

ロケーション（12枚）
- ヤヴィン4：マサッシ戦略司令室*
- ホス：エコー基地司令センター　X2
- ホス
- キャッシーク　X2
- ケッセル　X2
- ヤヴィン4
- タトゥイーン
- クラクドアVII
- ダントゥイン

キャラクター（15枚）
- オビ＝ワン・ケノービ
- ルーク・スカイウォーカー　X2
- カルファルニル・シンドロス
- ハン・ソロ　X2
- ウェッジ・アンティリーズ
- チューバッカ
- ボシェック
- ビッグズ・ダークライター
- フィグリン・ダン
- レイア・オーガナ
- モモー・ネイドン
- R2-D2
- ジェローン・ウェッブ

宇宙船（13枚）
- コレリアン・コルベット　X6
- タンティヴィIV
- Xウィング　X4
- レッドリーダー＆レッド1
- ゴールドリーダー＆ゴールド1

インタラプト（12枚）
- 感知　X5
- 意識操作　X5
- もっとひどい目にあったかも
- 防衛線のスキャン

エフェクト（8枚）
- 潜伏　X4
- 革命
- 降格
- グラップリング・フック
- 発進誘導

【ダークサイド Dark Side】

ロケーション（11枚）
- ホス：雪原（第5マーカー）
- デス・スター　X2
- キャッシーク　X2
- ケッセル
- ホス
- ヤヴィン4
- キフェックス
- タトゥイーン
- ワンパの雪洞

キャラクター（18枚）
- ダース・ベイダー　X2
- グランドモフ・ターキン　X2
- モッティ提督
- ピエット艦長
- オゼル提督
- イヴァックス参謀将校
- DS-61-2
- DS-61-3
- DS-61-4
- ダンズ・ボーリン
- ラブリア
- ガリンダン
- トニカ・シスターズ
- ミーユム・オニス
- WED15-17 "セプトイド" ドロイド
- U－3PO

宇宙船（9枚）
- デバステーター
- コンクェスト
- タイラント
- ヴィクトリー級スター・デストロイヤー　X4
- ブラック2
- ブラック4

インタラプト（15枚）
- 感知　X7
- 意識操作　X5
- 探査部隊　X2
- ドロイドです

エフェクト（7枚）
- フォースの顕現　X2
- 潜伏　X3
- 予期せぬ損傷
- 反応炉制御盤

これが国内最強のデッキだ!!

1998年9月27日。この日、テクノプラザかつしかは、大いなるフォースの騒乱に揺れていた。全国から集結したスター・ウォーズ・プレイヤーたちが、日本最強の座をかけて、熾烈な戦いを繰り広げたのだ。

この日のために考え抜かれ、鍛え抜かれたデッキどうしが火花を散らす中、6時間以上にもわたるトーナメントを制したのは、東京都の鈴木智也選手であった。



【日本代表 鈴木智也選手】



【ベスト8に残ったフォースの達人たち】

鈴木智也選手は前年度チャンピオン鈴木竜太氏の直弟子であり、かねてより実力派プレイヤーとして名を馳せていたが、今大会では3ラウンド6ゲームを全勝で制覇し、問答無用の強さで優勝トロフィーを奪いさった。今後、鈴木氏は11月の合衆国遠征にむけて、国際ルールの特訓などを受ける予定である。

SW:CCGのイベントに遊びに行こう!!

11月のイベントは、シールド・デッキ戦が盛りだくさん。トーナメント未体験の初心者から、CCGを知りつくした熟練プレイヤーまで、デッキを持ちあるかなくても、その場で気軽にトーナメントが楽しめる!

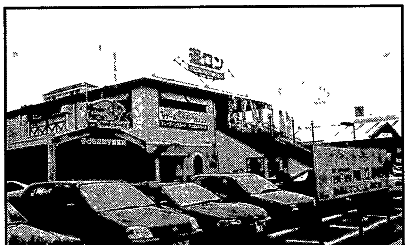
コレクションを完成させたい君も、イベント会場でトレードすればコンプリート間違いなし。イベント限定のスペシャル・カードも見のがせないぞ!

11/7(土)
水道橋「フューチャー・ビー」
tel　03-3296-8333
13:00～19:00
- 「ホス」使用シールドデッキ戦（ホス2パック購入参加）
- 1位「帝国の逆襲」2プレイヤーセット（日本語版）
- ルール講習会参加の方にはスタータープレゼント

11/23(祝)
渋谷「MARK」
tel　03-3464-6627
10:00～18:00
- 「ホス」使用シールドデッキ戦（ホス2パック購入参加）
- 先着12名

11/29(日)
イエローサブマリン千葉店
tel　043-227-5388
11:00～12:00　ビギナー講習会
13:00～18:00「ホス」使用シールドデッキ戦（ホス1パック購入参加）
- ルール講習会参加の方にはスタータープレゼント

vol.2 SW:CCGはこのお店で!!



遊コン遊プラザ店
岡山県岡山市昭和町4-7
TEL　086-252-4212　営業時間　AM10：00～PM20：00

SW：CCG地域一番店といえばココ、遊コン遊プラザ店だ。広大なデュエルスペースを完備しており、最高の環境でSW：CCGをプレイする事ができる。また、店長の佐田さんは、SW：CCGのルールにも精通しており、初心者の疑問にも的確に答えてくれる。気軽に声をかけてみよう。
こんないたれりつくせりなショップで、来年のワールドチャンピオンシップ出場に向けて、ウデを磨いてみてはいかがだろうか。

※この欄は全国のSW:CCG取り扱い店を、毎月順番に紹介しています。



RPG GALLERY

遊覧飛行

Illus. 中村哲也



GALS engine
ギャルズエンジン

文：霧島かるき　イラスト：TONY

ゲーム美少女作成システム

**冷たい北風、舞い散る落葉、雨にぬれた石畳。でも寒くなかった。それは彼女がいたから。
凍えたハートを暖めあおう。
きみの心の中に息づく永遠の美少女たちを形にする。それがRPGマガジンの贈る誌上連載企画、究極のゲーム美少女作成ツール『ギャルズエンジン』なのだ!!**

ギャルズエンジンとは?

『ギャルズエンジン』は、恋愛シミュレーションに登場するような美少女キャラクターを、テキストの形でデザインするツールです。98年8月号（No.100）からスタートして、毎回少しづつツールを掲載しています。今回は「美少女作成エンジン・その3」です。

ジャンル	発売	完成度	推奨年齢	プレイヤー
ETC	ホビージャパン	65%	全年齢	1人用

みりﾞ——ん。ん。かるきで——す。

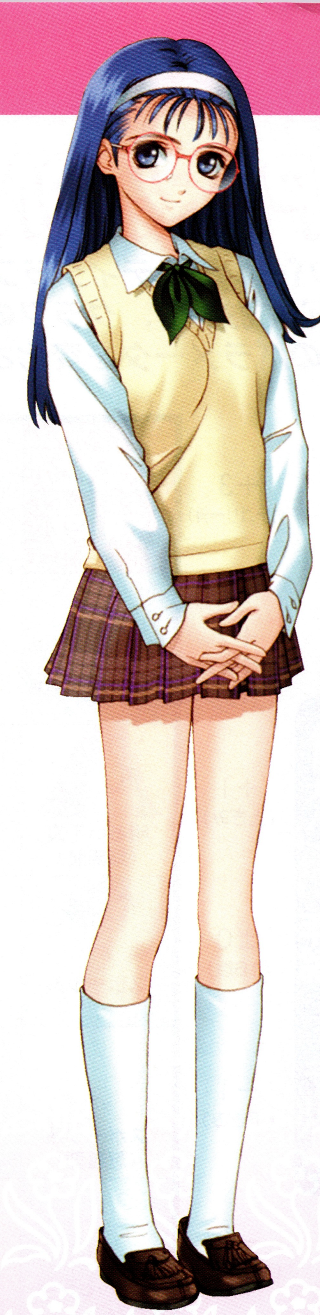
いつの間にか「美少女作成エンジン・その3」れ〜〜す。な〜んか、なかなか終わらないわね〜〜ってアタシが言ってどうする。って自分で突っ込んでど〜すんのよォ。

今回の内容は、前半が女の子パーツをきちんと一覧表にまとめて作成フォーマットみたいにすること（次のページ）。これで女の子作成も簡単になるはず。後半は、いろいろな女の子たちのキャラクター性の相関関係を表示する「パーソナリティーグラフ」。簡単に言うと「この娘は○○系であの娘は××系〜」みたいに、どんなポジションにいるキャラなのか分類するためのグラフです。

じゃ、そろそろ始めましょ〜。みりﾞ？

女の子パーツリスト

女の子って何で出来てるの？……イギリスの民謡マザーグースによれば、砂糖とかお菓子とか甘いもので出来てるらしいんですけど、『ギャルズエンジン』ではいろんなパーツで出来てます。これまでに登場した女の子のパーツをまとめて紹介しま～す。



分類	選択	パーツ
A.フレーム	1つ選択	L型フレーム
		H型フレーム
		S型フレーム
		F型フレーム
		A型フレーム
C.髪型	**C1. 髪の長さ**	
	1つ選択	アップ（UP）
		ベリーショート（S−）
		ショート（S）
		ミディアム（M）
		セミロング（L−）
		ロング（L）
		超ロング（L＋）
	C2. シルエット	
	1つ選択	Aシルエット
		Vシルエット
		Oシルエット
	C3. 髪質	
	1つ選択	ハード（HD）
		カール内外（CAR,IN/OUT）
		ナチュラル（NT）
		ウェーブ（WB）
		ロール縦/横（RL,Y/T）
	C4. 髪の色	
	1つ選択	カテゴリーA 黒／焦げ茶／茶色
		カテゴリーB 明るい茶色／赤／オレンジ／ピンク
		カテゴリーC 青／空色／紫／うす紫
		カテゴリーD 緑／黄緑
		カテゴリーE 黄色／金髪
	C5. 前髪	
	1つ選択	あげている
		少し持ち上げている
		普通
		額を隠している
	オプション	ボリュームのある前髪
	C6. テール（オプション）	
	C6a. テールの数	
	1つ選択	なし
		1本
		2本
	C6b. テールの位置と高さ（ハードポイント）	
	本数分選択	側頭部：高／中／低
		後頭部：高／中／低
	C6c. テールの髪質	
	原則としてB3に準じます。	
	C6d. 三つ編み	
	本数分選択	なし
		三つ編み
	C6e. テールの太さ	
	本数分選択（左右そろえる）	細い
		普通
		太い
	C6f. テール形状	
	本数分選択（左右そろえる）	リング
		シニヨン
		カーブ（内/外）
		カール（内/外）
		ロール（縦/横）
		ストレート
	C6g. テール角度	
	1つ選択（左右そろえる）	180°（真上）
		90°（真横）
		45°（斜下）
		0°（真下）
	C7.パーツ（オプション）	
	C7a. パーツの数	
	1つ選択	なし
		1本
		2本
	以下、テール同様。位置と高さは下表。	
	C7b. パーツの位置と高さ（ハードポイント）	
	本数分選択	側頭部：高／中／低
		後頭部：高／中／低
		前頭部：中央／右／左／右こめかみ／左こめかみ
E.目	目の大きさ 1つ選択	大きな目
		普通
		小さな目
	目の角度 1つ選択	タレ目
		普通
		ツリ目
	オプション	片目隠し／両目隠し／縦長の光彩／光のない光彩／メガネ
F.顔	輪郭 1つ選択	面長
		普通
		丸顔
	口の大きさ 1つ選択	大きな口
		普通
		小さな口
	オプション	でこぴん／ふにふにほっぺ／白いうなじ／そばかす／泣きぼくろ／ルージュ／シャインリップ／ルージュ(黒)／生意気な唇／八重歯
G.装飾品（オプション）	複数選択可	なし
		メガネ
		リボン
		カチューシャ、ヘアバンド
		ピアス
		ネックレス
	G1. メガネ	
	各項目1つ選択	レンズ厚：薄い／普通／びんぞこ
		フレーム：なし／普通／太い
		形状：円形／普通／三角形
	G2. リボン	
	数を選択	1つ／2つ／3つ以上
	大きさ 数だけ選択	小さい
		普通
		大きい
	位置 数だけ選択	前頭部中央
		前頭部右
		前頭部左
		後頭部中央
		まとめ髪の根元
		まとめ髪の先
H.根本的な性格（オプション）	1つ選択	なし（見たまま）
		アクティブハート
		ピュアハート
		ブレイブハート

美少女作成データシート Ver.1.0

コピーして使ってください♥

■名前など	■Archetype+Body 原型と体格
	フレーム：
	そのほか：

■Cut 髪型

			テール/パーツ(1)	テール/パーツ(2)	テール/パーツ(3)
長さ：					
シルエット：		位置と高さ：			
髪質：		髪質：			
髪色：		三つ編み：			
前髪：		太さ：			
テール：		形状：			
パーツ：		角度：			

■Eyes+Face 目と顔		■Dress+Gear 服装と装飾品	
目の大きさ：		装飾品：	
目の角度：		衣服：	
オプション：		タイ/スカーフ：	
輪郭：		カラー（衿）：	
口：		インナー（シャツ）：	
オプション：		トップ（ジャケット）：	
■Heart 根本的な性格		ボトム（スカート）：	
		ソックス：	
		シューズ：	

今月の美少女（サンプルキャラクター）

■名前など	■Archetype+Body 原型と体格
小早川 茜	フレーム：H型
	そのほか：159ｃｍ、49ｋｇ、O型、ちょっと内気

■Cut 髪型

			テール/パーツ(1)	テール/パーツ(2)	テール/パーツ(3)
長さ：	セミロング				
シルエット：	Aシルエット	位置と高さ：			
髪質：	ナチュラル	髪質：			
髪色：	青、C	三つ編み：			
前髪：	少し持ち上げている	太さ：			
テール：	なし	形状：			
パーツ：	なし	角度：			

■Eyes+Face 目と顔		■Dress+Gear 服装と装飾品	
目の大きさ：	普通	装飾品：	ヘアバンド
目の角度：	タレ目	衣服：	制服
オプション：	メガネ	タイ/スカーフ：	リーフタイ
輪郭：	普通	カラー（衿）：	普通
口：	普通	インナー（シャツ）：	ブラウス、ダブルカフス
オプション：	なし	トップ（ジャケット）：	ベスト
■Heart 根本的な性格		ボトム（スカート）：	チェックのミニスカート
なし		ソックス：	白のハイソックス
		シューズ：	リボン付きのローファー

プラグイン・システム!! 『ギャルズエンジン』は本体の「美少女作成エンジン」と4つの「プラグインツール」で構成されています。ネーム・プラグイン→女の子の名前を作成する。制服・プラグイン→学校の制服や各種ユニフォームを作成する。チーム・プラグイン→どんなタイプの女の子を揃えたらよいのか、調整をする。3～12人対応予定。ドラマ・プラグイン→シチュエーション＆イベントの作成支援を行なう。

PERSONALITY-GRAPH パーソナリティーグラフ

パーソナリティグラフは、オーソドックスな正統派ヒロイン「マドンナ」型の女の子を中心において、グラフのタテ軸に年齢、ヨコ軸に女の子らしさをとったものです。この2つのパラメータを変化させていくと、グラフ上にあらゆるタイプのヒロインが出現します。

↑大人　年齢　子供↓

年齢 ＼ 性別傾向	−3（カテゴリー外）	−2（カテゴリー外）	−1（カテゴリー外）	±0	+1（上ぎみ）	+2（1段階上）	+3（カテゴリー外）	
+3（カテゴリー外）	禁止領域	鬼コーチ 顧問の先生	売店のお姉さん	新米の先生（教育実習生）	担任の先生	保健の先生	禁止領域	大人の女性ライン（先生ライン）
+2（1段階上）	親戚のお姉さん	金髪外人	真面目な大学生 上級生	大学生 上級生	遊んでる大学生 上級生	芸能人	真正お嬢様（サラブレッド型）	お姉さんライン
+1（上ぎみ）	明るい不良（姉御肌）	暗い不良（一匹狼）	委員長（強メガネ）	生徒会長	アイドル系 おしゃれ系	天然系 洋風お嬢様	高ビー 洋風お嬢様	同級生ライン
±0（16歳）	スポーツ系	友達 スポーツ少女	活発系	マドンナ	積極派	コギャル系	高ビー 和風お嬢様	同級生ライン
−1（下ぎみ）	スポーツ系（忍者型）	素朴派 中華少女	文学少女（弱メガネ）	守ってあげたい系	キュート系（先進的）	モード系（前衛的）	箱入り娘 和風お嬢様	同級生ライン
−2（1段階上）	ほとんど少年	野生派（日焼け外人）	素朴派	下級生	下級生（ロリータ系）	電波系	電波系	後輩ライン
−3（カテゴリー外）	禁止領域	ほとんど少年	元気な中学生	中学生	ませた中学生（霊感少女）	電波系	禁止領域	お子ちゃまライン

←男の子っぽい　**性別傾向**　女の子っぽい→

神聖 きりしま帝国

ギャル山ゲー男、ギャル家の三男です。ここはイベント作成支援ツール「ドラマ・プラグイン」を読者の諸君らと作っていくコーナー。諸君らの青春の思い出をギャルゲド神の祭壇に捧げるのじゃ。呪われた祭壇はより多くの血を欲しておるのじゃよ〜。乙女のイケニエも受け付けておるぞ。むほ♥

北海道のプライベート龍樹は10月号の付録カード『カオスギア・公女ガーベルシュタイン』をデータ化してくれたぞ。けっこう、けっこう。ただ髪はハードのロングヘアではないかな？　せっかくなので公女のキャラを分析してみよう。けっこうナイスバディ（F型）、ロングヘア、金髪など、身体そのものは女性要素が強い。これを、ボリュームある前髪、ハードな髪、高いポニーテール、武器や鎧などで活動的・男性的に変化させている。つまり彼女は『とても女の子らしいが、戦争のため切り換えて、勇猛に戦っている』んじゃね。諸君らもお気に入りのギャルをデータ化して送ってみるのじゃ。

さてイベントハガキは、先月に続いて大阪府のプライベート篤の『聖夜祭』。ミッションスクールのクリスマス・ミサを中心にしたイベントじゃ。学校が舞台なのが珍しいし、普通は事前の約束がなければ発生しないようなイベント（デートやね）を帰り道で自然に発生させられる点も優れている。「プライベートライアン」に感動したそうじゃから、キミはもうちょっとプライベートのままガンバレ。

先月に続いて冬（12〜1月）のイベントを募集中じゃ。特に女性読者諸君には「あぁん、クリスマスにはこんなデートがしたいわ〜」という希望を是非送っていただきたい。速攻で送っていただければ、12月2日発売の1月号に掲載。野郎どもが貴女の希望をかなえてくれるかもな。むほほ♥

〆切は11月26日！

おたより募集中!!　『ギャルズエンジン』では読者の皆様からのおハガキを募集しています。あなたの好きな恋愛シミュレーションゲームやゲームヒロインを教えてください。もちろん『ギャルズエンジン』への要望、かるきちゃん＆TONY先生へのおたよりもお待ちしています。

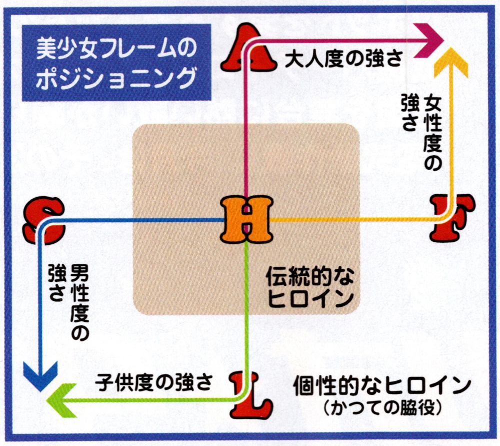
〒151-0051　東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5　株式会社ホビージャパン　月刊RPGマガジン編集部『ギャルズエンジン』係まで

パーソナリティグラフ

タテ軸は、大人っぽさ／子供っぽさを示します。±1は同級生。±2は年齢は違いますが、同世代です。±3になると世代が変わります。何か特別な理由がないと恋愛感情が発生しません。

ヨコ軸は、女らしさ／男らしさを示します。±1はマドンナと同じくらいの女らしさ。普通のヒロインです。−3で性格もルックスもほとんど男の子、＋3で高校生とは思えない女の子になります。ここまでくるとかなり個性的で、恋愛になかなか突入しません。

また、2つのパラメータはお互いにもう一方の性質を含んでいます。その関係は「大人っぽさ〜女らしさ」「子供っぽさ〜男らしさ」です。例えば、同じ年齢ライン上なら、女らしいほうが大人っぽくなるわけです。





素朴な女の子
おとなしい顔(丸顔／ちょっとタレ目)に、地味な要素で固めた髪型(ローアングル／角度0°／太い／三つ編み)。けれど決定打は実は「おっきな胸」なのです。地味で身体が大人と言えば……お母さん。この連想が彼女のイメージに大きく影響しているのです。



かわいい中学生「細い身体：Lフレーム」「大きな目」「おでこ」は子供の特徴。そこに「ちょっぴりツリ目」「生意気な唇」「かるくカーブした髪」が加わって、頭の回転が速くて活発な女の子になりました。結び髪がハイアングルの派手なものだと、元気すぎて電波系になります。

年齢・性別を変化させるパーツとは？

グラフを上下させるのは、頭や目の大きさです。頭や目が大きいほど、女の子は可愛らしく子供らしくなります。丸顔、額を出す、リボン、派手な両結び髪（リング／高角度のハネ／ロール）などで、「顔の半分から上」にアクセントを付けるのが有効です。メガネにも目を大きくする働きがあります。

年齢を上げるにはこの逆の方法をとります。

グラフを左右に移動させたい時は、髪の毛の量を変えてください。髪の毛の面積が大きいほど、女の子っぽく見えます。ショートよりはロングヘア、先細りのVシルエットよりは末広がりのAシルエット、ナチュラルなストレートよりは巻毛（ロール）でボリュームアップ。男の子っぽくしたいなら、この逆です。

かわいい！ってなに？
動物は頭や目の大きいものを見ると、攻撃欲を失い、保護欲をそそられます。それは動物の赤ちゃんがそういう形をしているから。つまり、かわいいという感情は種族保存のための本能の一部だったのです。わ、かるきビックリ！

髪は女の命です？
頭髪の量は女性ホルモンの量に比例してます。だから文化的にも長髪は女、短髪は男なのです。男の中の男サブちゃんは丸刈り、K-1王者のホーストや超兄貴に至っては坊主！　短さで男らしさを強調しているわけ。だからデミ・ムーアやシガニー・ウィーバーだって、女を捨てる時にはつるつるにしたなりん。

グラフと第一印象マトリクス

パーソナリティグラフは、主人公に与える第一印象でヒロインを分類した「第一印象マトリクス」にも対応しています。

マドンナ隣接のエリアはかわいい娘ぞろい。お互いを意識してちょっと緊張する『恋愛』。

その左右のエリアは『中立』。−2のヒロインは女の子を感じさせないので気楽な友達づきあい。＋2のヒロインは遊びや芸能活動で世間が広く、男の子に対して緊張しません。

左右方向の端（±3）は、主人公を無視／攻撃する『敵対』。男っぽいヒロインには男の子への対抗心があり、すごく女っぽいヒロインはガードが固かったりするからです。

上下方向の端（±3）は、下が主人公がイニシアチブをとれる『依存』、上が主人公に左右されない『独立』になります。

つまり、中心から離れたヒロインほど、最初の出会いはラブラブズキドキではないというわけです。



姐御
一見、乱暴で不良っぽいけど、根は優しくて純情そうな女の子。「ロングヘア／Aシルエット」「面長」「開いた胸元」という女性的要素と「カール外／赤い髪の毛／上に跳ねたパーツ」「ツリ目」「げんこつ」という男性的要素が、両方強く出ています。このような性別面での矛盾は、感情と感情表現の不一致（あまのじゃく）を引き起こします。

というわけで、今月はパーソナリティグラフのお話でした〜。便利なグラフなんでいろいろながめてみてね。「なんかここ変！」だとか「ど〜してこうなるの？」なんて事があったら、ハガキに書いて送ってね。ケンキョに受け付けま〜す。来月は何しようかな〜ん。

ロボットを愛する若人たちの3D高速対戦格闘ゲーム「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」。この夏、日本全国を舞台に熱い戦いが繰り広げられたオラタン全国大会『電弐號作戦』。今月は、その決勝大会の模様をリポートする。

文・構成：RPGマガジン編集部　協力：セガ・エンタープライゼス

電脳戦機バーチャロン オラトリオ★タングラム

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム 全国大会'98

PEPSI PRESENTS

夏期特別戦闘指令 “電弐號作戦（デンニゴウサクセン）”



決勝大会なのだ

決勝大会が行なわれたのは去る9月27日、東京都大田区産業プラザPIO。セガのお膝元だ。出場するのは、7月下旬から約1か月にわたって行なわれた店舗大会（全国400店舗／一次予選に相当）にはじまって、8月30日と9月6日のエリア大会を勝ち抜いてきた62名。これに前回大会「バーチャロンファイナルミッション」上位入賞者3名が加わる。この65名の選手たちがトーナメントによって勝者を決定するのだ（特別召集3名はシード。2回戦から参戦）。

まずは、真紅のオラタンウィンドブレイカー姿の選手たちが、コールとともに次々入場。ステージ上の巨大スクリーンに選手のプロフィールや顔写真が映し出されると、選手席の後方に陣取った応援団から声援が飛んで、決勝大会にふさわしいイイ盛り上がり。

選手団に続いて、オラタンスーツに身を包んだバーチャロン開発プロデューサー亙重郎さんがステージに登場。力強い戦闘開始指令でトーナメントは始まった。

ここで決勝トーナメント出場者はどのVRを使用しているのか、その内訳を見てみよう。

機体名	エントリー数	占有率
エンジェラン	15	23%
ドルドレイ	12	19%
バル・シリーズ	9	14%
スペシネフ	7	11%
テムジン	5	8%
アファームドB	5	8%
サイファー	5	8%
フェイ・イェンKn	3	5%
ライデン	2	3%
グリスボック	1	1.5%
アファームドS	1	1.5%

お店やフリープレイもあるでよ

トーナメントだけでなく、観戦に来た人も楽しめるブースがたくさん用意されてました。

まずはゲームフリープレイ。オラタンはじめ、スパイクアウト、ファイティングオーシャン、ダートデビルなどの新作がずらりと並んでました。更にオラタングッズの入ったクレーンゲームやプリクラ。特にプリクラは当日限定のオラタンフレームが入って大人気。

バーチャロングッズの販売コーナーもあって、会場直後から長ォ～蛇の列。みなさんポスターやらアクションフィギュア限定2Pカラーやら目玉マークトレーナーやらお買い求めでした。デザインもかっこいいものね～。

それから、協賛メーカーのサントリーフーズさんによるペプシコーラ1000本無料提供！なんてサービスもあったのです。太っ腹だぁ。





戦闘開始!!

対戦はステージに設けられた4組の筐体で行なわれ、その模様はステージ上方の巨大スクリーンに映し出される。もちろんバーチャロンの誇る第三者視点ライブモニターだ。さらにこれを実況と解説がフォロー。解説者席には、バーチャロンパブリシティ笠原さんはじめ、VRデザイン担当のカトキハジメ先生、本誌でもおなじみのデザイナーの有井さん、開発チームの方々が入れ替わり登場した。

ベスト8が出そろった3回戦からは、一度に1組づつ試合が進行する。この頃には、巨大スクリーンに会場じゅうのお客さんが釘付け。スポーツのTV中継と同じような感覚で、バーチャロンの対戦風景は楽しめるのだ。

ファイナルは東西対決。特別召集でテムジンを操る「E.K.D.」くんと、関西ブロックでエンジェランを操る「ジェスター」くん。異常に盛り上がった試合の結果はE.K.D.くんの勝利。前回大会で優勝をのがして、くやしくて眠れない夜もあったという彼が、見事雪辱。今大会に参加した約3万人のVRパイロットの頂点に立ったのでした。

終わってみれば、1位テムジン、2位エンジェラン、3位サイファーと、取り回しのよい機体が上位入賞。けれども、解説のコメントや実際の試合ぶりから見ると、単純にスピードのある機体が有利というよりは、自分の思うように機体を動かせるプレイヤーが強かった、ということらしい。これは観戦している人もそう思ったようだ。ということは、好きなVRでガンガン遊べば強くなれるってことで、きみも頑張ろう。

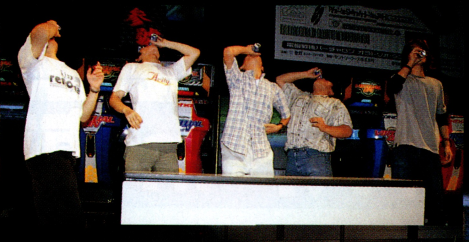












イベントもあるでよ

トーナメント終了後はイベントタイム。1発目はペプシ早飲み競争。いきなりテンション上がりまくりで、お客さんたち完全に出来上がっちゃいました(笑)。続いてはフェイ-イェン役の樋口智恵子ちゃんのミニライブ。高校3年生になった智恵子ちゃんが「Love♥14」他3曲を熱唱。トリは大じゃんけん大会。特大非売品オラタンポスター豪華サイン入りとか、カトキ先生秘蔵リストウォッチとか、智恵子ちゃんのプリクラ＆さっきまで使ってた携帯用ストラップとか、濃い目の賞品が用意されてて、オレも思わず参加しちゃいそうでした。









すごい盛り上がりで幕を閉じた決勝大会。決勝トーナメントの試合自体もすごかったし、なによりスクリーン上で戦うVRを見てておもしろかったね。そこらのツマンナイTVアニメなんて目じゃないざんす。それから、会場に来たファンの人たちに対するサービス精神ってやつをすごく感じるイベントだったので(フリープレイがあるからという意味じゃなくてネ)、次の機会には会場へ足を運ぶことをお勧めするぞ。

ドリームキャスト版「オラトリオ・タングラム」発売決定!

10月10〜11日に開催された東京ゲームショーで『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』がドリームキャスト用ソフトとして発売されることが発表された。発売は99年を予定。どのような形での移植になるのかは明らかにされていないが、亙重郎を筆頭とするバーチャロンプロジェクトの愛とコダワリは既に本誌読者の知るところ。ただではすまない代物が出てくるに違いない。続報を待て。

イベントリポート Dreamcast™

ドリームキャスト、本格的に始動！



①会場ではプレイ可能なドリームキャストを多数展示　②記録用のビジュアルメモリ。キーボードも周辺機器として発売される　③④『セガラリー2』『バーチャファイター3tb』(ともに本体と同時発売)といったソフトとともにハンドルコントローラやジョイスティックも登場する　⑤ソフト発表の場にて。セガ入交社長とカプコンの岡本常務

去る10月6日、業界関係者及びマスコミ向けの発表会『SEGA NEW CHALLENGE CONFERENCE II』が開催された。5月に行なわれたハード発売の発表に続き、ドリームキャストの戦略展開が公開されるとあって、2500人もの観衆を集めた。

発表会では、ドリームキャストの正式な発売日と価格(11月27日に29,800円で発売)やソフトラインナップといった今後の戦略展開が発表された。特にソフト面では、カプコンが人気の『BIO HAZARD』最新作の制作を発表、またナムコが参入を表明するなど話題性も十分といえるものであった。

注目分野の通信関連でも新戦略が数多く発表された。ドリームキャストはゲーム機だけでなく、家庭用情報端末としても標準の座を目指すとの印象を強く感じさせた。

おみやげとしてロゴマーク入りの金太郎飴(次頁参照)が配られるなど、遊び心を感じさせる面もあり、充実したイベントとなった。

ドリームキャスト in 東京ゲームショウ



『SEGA NEW CHALLENGE CONFERENCE II』に続いてドリームキャストが迎えた大きなイベントは、ゲームの祭典としてすっかり定着した観のある、『東京ゲームショウ』(10月9日～11日開催)。一般のゲームファン、ユーザーの前にドリームキャストが本格的に現れるのはこれが最初とあって、注目のイベントとなった。

今回のゲームショウは、ソニーの『Pocket Station』(SCE)、『WONDER SWAN』(バンダイ)、『Neo Geo Pocket』(SNK)といった新ハードのお披露目もあいついだ。しかし、その中でもやはり目立っていたのはドリームキャスト。会場はどこへ目をやっても、独特ロゴマーク入りのバッグをもった人々が行き来し、プロモーションも大成功といったところ。

ソフトに対する注目度も高く、『バーチャファイター3tb』や『SONIC ADVENTURE』といった人気タイトルにはプレイ待ちの人々が文字通り、長蛇の列を作った。

イベントに、これまた人気の湯川専務が参加するなど、ドリームキャストはゲームショウの間、常に会場の話題と注目を集めていた。



ネオジオポケット



⬆いくつか発表された携帯用ゲーム機の中で、SNK社の『NEO GEO POCKET』はドリームキャストとの接続が可能な唯一のハード。ドリームキャストに先駆けて、現在発売中

急告

ドリームキャストで夢を実現しよう！

『ドリームキャスト』11月27日に発売決定!!
新しいゲームの形が目の前に現れる日も、もう間近。
というわけで、RPGマガジンでは、

“ドリームキャストで実現させたい夢企画”

大募集！

を行ないます。ただゲームをやるだけでは飽き足らないという読者のみなさんは、自分の希望やアイデアをぜひ送ってください。応募形式は、「こんなことができたら」くらいのものから企画書にきっちりまとめたものまで、何でもOK。ただし募集はRPGマガジンが行なうものなので、セガさんに直接送ってご迷惑をかけないように。応募は下記のあて先まで、お願いします。優れたアイデアは誌面で発表します。さらに上の段階（実現）を目指すことも、努力していきたいですね。発売を前に、がぜん盛り上がるドリームキャスト。あなたもこの夢に参加してみませんか？

応募先

〒151-0051
東京都渋谷区千駄ヶ谷
5-26-5
(株)ホビージャパン
RPGマガジン編集部
「夢企画参加」係

企画例

企画名：
ドリキャス飴
企画意図：
日本伝統の金太郎飴と最新テクノロジーの結晶であるドリームキャストが合体することにより、エンターテイメントの新しい地平を人々に親しみを持って伝える。



番外：がんばれ！湯川専務

イベントやグッズでもひっぱりだこ。湯川専務の奮戦ぶりをご覧あれ！


発表会でも


ゲームショウでも


イベントでも！



プリクラでも!!



グッズでも!!!
お疲れさまでした

ガシャポンデュエルをしてみよう!



先月号の紹介直後、編集部には『プレイの仕方を詳しく紹介してほしい!』といったアンケートはがきがこちらの予想以上に戻ってきました。そこで今回は、実際にみんながプレイできるように、ゲームの流れに沿って解説してみましょう!!

文・構成:編集部

1. 準備をしよう!

ガシャポンデュエルをするには以下のアイテムが必要です。これはスターターセットを購入するか、ガシャポンをやって集めることで揃います。

1人分

①MSユニット(15レベル分のMS)
②MSヘキサ(必ずMSユニットと同じ機体のものにすること!)
③パイロットヘキサ(誰でもOK)
④マップ(自分たちで作るのもOK)
⑤HQマーカー(スターター、またはランダムでガシャポンにも入っている)
⑥対戦相手(絶対に必要!)



⬆写真のMSユニット、MSヘキサ、パイロットヘキサ、マップは自分で揃えるのをおすすめするぞ

2. ゲームを始めよう!

ゲームの準備は終わりましたか? それでは実際にゲームの流れを追ってみましょう。

ゲームの流れ

①セッティング
MSユニットの合計レベルが15になるようにユニットを選び、マップにセッティングします。



②順番決定
じゃんけんで先攻後攻を決めます。



③移動
将棋と同様に自分のターンに1ユニットだけ移動させます。

④戦闘準備(ヘキサセッティング)
攻撃可能なユニットがあった場合、双方ともパイロットヘキサとMSヘキサを組み替えます

⑤戦闘
双方のプレイヤーは同時にヘキサを振り、相手の色に合わせたダメージを与えます。

⑥ターン終了
生き残ったユニットは受けたダメージを回復します。
(③~⑥については、となりのページで詳しく紹介します)

⑦ゲーム終了
③~⑥を双方繰り返し、最初に相手のHQを占領するか、相手のユニットを全滅させるとゲームの勝利者となります。



※この記事に使用されているのは開発中の物で、実際の商品とは異なる場合があります。

3.ターンの流れ！

ここでは例を上げて、実際に自分のターンの移動や、戦闘の仕方を説明しましょう。これさえ覚えればゲームをマスターしたも同然です。

助っ人S：それじゃあ、俺のターンを始めるよ！　まずシャア専用ザク（赤　HP80　SR2）を前に2つ移動。射程2なので、右斜め前にあるガンダム（青　HP80　SR2）を攻撃します。**（図1参照）**
モリチュー：え〜私の虎の子のガンダムですか〜。しょうがないこちらも射程2なので反撃します（う〜返り討ちにしてやる〜）
助っ人S：では、ヘキサセッティング。



双方のユニットがともに射程内である場合、双方のプレイヤーはユニットに対応したMSヘキサとパイロットヘキサを回し、相手を撃破できるように組み合わせます。この2人の使用したヘキサは以下のようになっています。

助っ人S



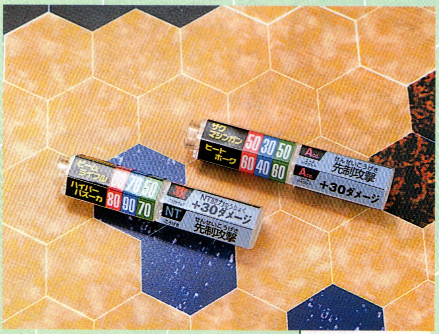
モリチュー



モリチュー：う〜できたです。
助っ人S：俺もOKだ！　それじゃあ、勝負!!
ふたり：せぇ〜の〜!!

ヘキサのセッティングが終わったら、双方同時にヘキサを振り合います。





助っ人S：パイロットヘキサの目は、よし先制攻撃！　でもかんじんなMSヘキサの目がこれじゃあ……。
モリチュー：やったあ、ビームライフルが命中！　ダメージはパイロットヘキサの30ダメージと赤の欄のビームライフルの60ダメージを足して90ダメージ!!

助っ人Sくんのシャア専用ザクのパイロットヘキサの出た目は先制攻撃。これは敵より先にダメージを与えられる特殊能力で、敵のユニットを撃破できた場合には自分のユニットがダメージを受けずに済みます。そしてMSヘキサの出た目はザクマシンガン。敵ユニットは青のガンダムなので青の欄でダメージを判定。この場合は一番小さい30ダメージしか与えられません。すなわち助っ人Sくんのダメージの計算は、

パイロットヘキサ……0ダメージ
＋
MSヘキサ……30ダメージ
＝
トータルダメージ……30ダメージ

一方、モリチューさんのガンダムはパイロットヘキサのNT能力により30ダメージ。MSヘキサがビームライフルの目を出しているので、赤い助っ人Sくんのシャア専用ザクに60ダメージを与えます。すなわちモリチューさんのダメージの計算は、

パイロットヘキサ……30ダメージ
＋
MSヘキサ……60ダメージ
＝
トータルダメージ……90ダメージ

最終的な戦闘の結果は、

助っ人Sくんのシャア専用ザク……HP80
－
モリチューさんの攻撃……90ダメージ
＝
トータルHP……-10

モリチューさんのガンダム……HP80
－
助っ人Sくんの攻撃……30ダメージ
＝
トータルHP……50

ユニットの見方

ズゴック MSM-07 LV-3



MSレベル。MSヘキサに記入されてるぞ！

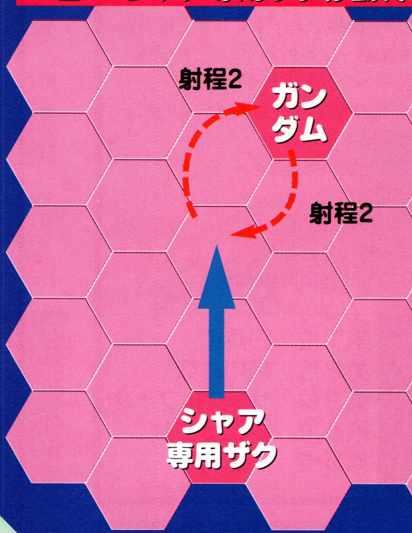
HP70
ユニットの体力。0になると破壊されるぞ！

SR2
攻撃可能な範囲（射程距離）。この場合は2ヘクス先まで攻撃ができるぞ！

陸・海
マップ上で進入できる地形が書かれているぞ！

移動力
•印は移動できる方向とヘクスの数をあらわしている。このズゴックは前に2、右前以外すべて1だけ移動できるぞ！

図1　シャア専用ザク移動終了時



←助っ人Sくんのシャア専用ザクは前に2つ移動し、射程内にモリチューさんのガンダムを捉えた。しかしガンダムからも射程内のため、双方がダメージを与えあう戦闘になった。

となり、助っ人Sくんのシャア専用ザクは撃破され、モリチューさんのガンダムは生き残りました。もちろんこの時、お互いのダメージが相手のHPを上回っていた場合には相打ちになります（どちらかのプレイヤーが先制攻撃を出していた場合を除く）。



助っ人S：やられたよ
モリチュー：私のガンダムが助っ人Sさんのシャア専用ザクを倒したよ〜!!
助っ人S：俺の行動は以上です。ターンを終了します。

ターンの終了した時点でそのターンに受けたすべてのダメージが0になります。すなわち先程のモリチューさんのガンダムのダメージはこの瞬間になくなりました。

ゲームはこのあと交互にターンを繰り返し、最終的に相手のHQを占領するか相手のユニットを全滅させれば勝ちとなります。

HJ学園 イラスト倶楽部

今回の宿題　**人魚**

文：留吉　見出し絵：鈴木猛

学園長のおことば

今回は「GAMES'99ガイドブック表紙イラスト募集」のため、ちょっぴり縮小じゃ。作品を送ってくれた生徒諸君、誠にすまぬ。じゃがガイドブック表紙はデビューへの近道じゃぞ！

HJ学園や漢塾で鍛えあげたその腕を、今こそ発揮する時じゃ！

さて、恒例の宿題発表……と行きたいが、今回は投稿なしじゃ（泣）。言いだしっぺの掲載率は高いので、みんなのリクエスト待っておるぞぃ！

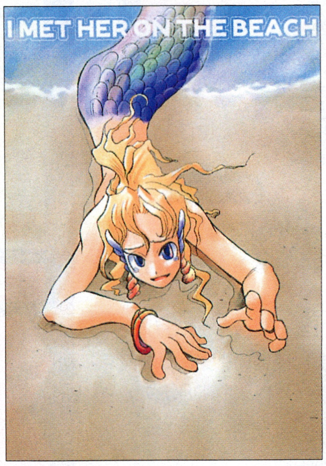
では第17回目の授業開始！

10月号 人気投票

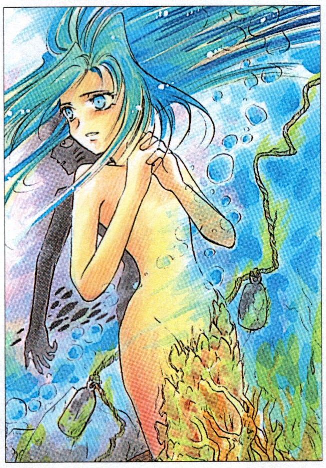
第1位	田高南
第2位	板川な奴
第3位	サンダルフォン
第4位	さとうちなつ
第5位	冬影青羽

1時限目

まずは授業内容を説明しよう！　1時限目の科目は「今回の宿題」。つまりテーマイラストじゃ。内容は有賀ちなつさんがリクエストした「人魚」。というわけで、華麗で美々しい海の乙女たちが勢ぞろいじゃ。それでは澄みきった海の中をのぞいてみますかの？



いっき～（大阪府）　「浜辺で人魚に会いました。人魚『み……水をください』　私『あるじゃねぇか、後ろにたくさん』　人魚『私、塩水ダメなんです』」てな情景らしい（笑）。こういうの見てると、人魚の呼吸システムについて疑問がわいてくるのぅ（笑）。やっぱし両生類なのか？



有賀ちなつ（山口県）　言いだしっぺの有賀さんの作品じゃ。「どういう理由があって、人は人魚がいると思ったのだろう？」といった、人魚に関する話、興味深く読んだぞぃ。そうした想像を膨らませることで、本当にないものを描く際にも、説得力がうまれてくるものじゃ。



今月の転校生

サルバドール（埼玉県）　うっわー！　信じがたいほどの肌のつややかさ！　和洋折衷な画風はかなりイケてるのじゃよ～！



しののこ（東京都）　貝の中でたたずむ人魚。そういう構図もあるのぅ。ホビーデータさんの情報誌でイラストを描いておるそうじゃね。投稿をきっかけにデビューする人が出るとは嬉しくなるぞぃ！



砂月綾（神奈川県）　この作品を見ていて「人魚には夜が似合う」と思った次第。「人魚の話」って、悲劇を背負ったどこか悲しい話。子供のころ読んでいて、切なさを感じたことを思いだす。

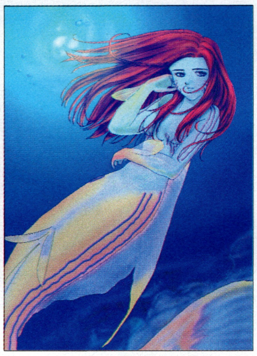


今月の転校生

HAMA－VX（埼玉県）　こいつぁすげえ新型転校生じゃ！　のびのびとした画風は抜群の魅力（誌面に載せたときに色あいがボケないといいのぅ）。次はちゃんとハガキの縦横比で送っておくれ。



秋咲 鏡（神奈川県）　最近よく送ってくれて、うれしい秋咲くん！なのじゃ。うむ4コマ褒めるので、さらにまた描いておくれ（笑）。



田高南（宮城県）　なに！次回作は魔法少女じゃと！ならば変身シーンを（↑撲殺）。ところで一位おめでとう。描き続ければチャンスもある。ガンバレ！

漢塾（おとこじゅく）

題字：島本和彦

塾長の訓辞

漢塾々長横須賀五十六である！

今回は「魔法使い」特集号表紙である。1月号でも取り上げた題材なので、比較して見ると参考になるであろう。

さて今回はスタンダートな題材だけに「誰にでもわかる」内容が求められていたのじゃが、奇をてらった作品が多かった。センスは大事だが、テーマを立てつつ内容を伝えるのもセンスである。よりいっそうの精進を期待する。

さて本塾から、プロを生みだすまで開催される「漢武道会」。次回の課題は、特集「ホラー」表紙！

"漢武道会"参加資格

●本誌投稿イラストコーナー人気投票（カラー、モノクロ双方。創刊号より）で、1位～5位までに入った投稿者。

●漢塾作品掲載者。

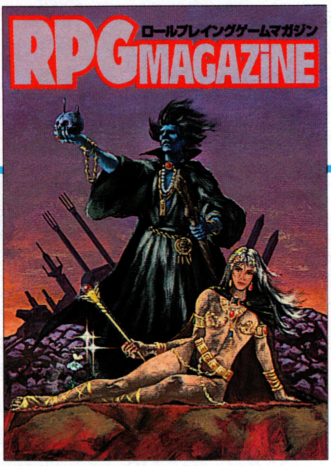
なお、絵の条件は以下の通り

一、表紙は目立つのが第一！

二、絵の大きさはB5かA4！

三、本の題を入れる位置を考えよ！

四、年齢、絵の制作時間を明記せい！



鵜沼浩一（東京都）　雰囲気のある絵柄であり、見る人に世界観を感じさせる力がある。全体の色合いがもっと明るいと（薄いという意味ではない）よかっただろう。こういったリアルな絵柄でいくなら、アニメチックな色は使えないから、光や金属の表現、石と生物の皮膚の質感の違いなどで、画面を派手にしていくしかない。大変だろうが、今後も頑張ってほしい。



とんぷう（大阪府）　題材をわかりやすく伝える、親しみやすい絵柄を評価した。アニメ調のディフォルメのきいた絵を目指しているなら「主線は太く、きれいに」「鮮やかに、ムラなく塗る」ことを心掛けよう。アニメ調の絵は線が少ないだけに物体の形が目立つので、女の子の体や帽子には要注意だ。男の子の杖も全部入れたほうがいい。たくさん描けばどんどんうまくなるぞ。



T.UZU（千葉県）　今回もっともインパクトがある作品。ただちょっと人物が大きすぎて窮屈。キャッチィなキャラクターと、しっかりと描かれた小物類はさすが。リボンと上着、帽子と服など同じ色が多いので、少し違った系統の色を入れてみるといいだろう。例えば、瞳を青にしてみるとけっこう違うはずだ。また、アップなので「飾り」にも凝ってっみよう。



バーサーカー（東京都）　どんどん君なりのスタイルというものが出来てきているようだ。画力も安定してきている。しかし、その巧さがなんというか無気質さ・単調さを感じさせてしまう。大胆な構図を取り入れてはどうか。人物を動かす、魔法のエフェクト（光など）を入れてみる、視点をもっとテーブルに寄せて人物の表情を見せる、といった方法でポイントを作ってみよう。

『漢塾』そのほかのおもな作品である

板川な奴：構図が同じなのはいいとして、仕上げがちょっと雑になっているのでは？　君は実力があるのだから頑張れ！　**サンダルフォン**：背景に対して人物が強調されているところなど、演出はなかなか。ストレートに魔法使いを感じさせる工夫が欲しい。期待大。**冬の蝉**：丁寧な仕上げや小道具類の描き込みはうまい。クモの巣はちょっと？だ。ミニスカ魔法使いは魅力的だが、パンツを見せてしまうのは表紙向きではない。身体やポーズや視線などを使ってアピールしてほしい。　**マダムR**：服の描きかたなど、独特のセンスはおもしろ

2時限目

2時限目は「自由課題」じゃ。ここでは君たち生徒諸君の想像力を養うことを目的に、ビシビシ鍛えていくぞい。みなの熱意を絵にぶつけてくれぃ！



ミヨシノリカツ（兵庫県）　なにぃ！アニキのハダカにおネエちゃん追加したら、こりゃ送れんわと自主規制じゃと！　うっき～。ではわしだけにこっそり（↑バキ）。薮坂くんとの合作じゃが、彼はOKとのことなので、彼あての手紙を編集部に送ってほしいぞぃ。転送するので（薮坂くんも同じようにお願いね）。



ぴんく・ぱある（青森県）　そうじゃ、お色気作戦じゃ！　息もつかさぬ連続攻撃で、読者のハートをノックアウト！　わしともあろう者の命、受けてくれるな（↑黙れ）。

みんなの掲示板

さとうちなつさんの絵が好き。もう少し大きく載ってたらなぁ。（ぴんく・ぱあるさん）

子供生まれました。「謙也」です。「大澄」と呼ばれます。変なあだ名を（笑）（山月総さん）

青いかりんとうさんの絵はいいですね。ファンになりそうです。（中津川くん）

いのまたむつみ先生の最新画集「彩」は素晴らしいです！（紅の藤川忍くん）

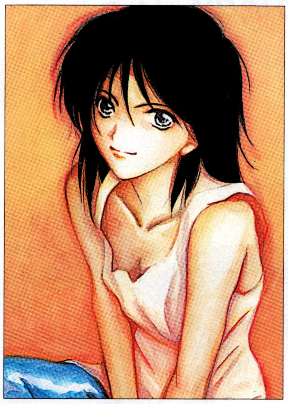
人魚と言えば井上雅彦異形コレクション「水妖」の「Mess」がオススメ。（いくるさん）



HJMJr（大阪府）おっ！久しぶり。「他の人が主線にどんなペンを使っているのか知りたいです」とのことなので、みんな教えておくれ。



瀬末 駿（秋田県）　カワイイ絵の転校生さんじゃな。いやいやゲームのイラストでもOKですぞ。とゆーか、HJ学園って、キャラものが少ないので見たいという気があるのよ、わし。



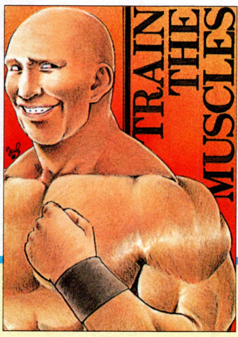
興安嶺J.17（岐阜県）　くぉぉぉぉっ！黒髪、勝気、カワイイ＋りりしい！　これじゃよ～これこれ！　わしの求めていたものはぁッ!!　これでショォォトカットなら、絶対無敵、地球連邦バンザイってカンジじゃ！　（←好みすぎて、錯乱しているらしい）



守屋なおき（東京都）　飛行船とサーチライト……銃を持つ男はスパイか刑事か？　……って、すっごくわし好みな絵で嬉しいのう。小物類もかっこよさげじゃしっ！　ただ、締め切りは守っておくれ。



子午線（群馬県）　そうそう、このかっこよさじゃよ。TRPGで、敵の登場シーンにこんなイラストを出せば、盛り上がること請けあいじゃな。でも、足が切れているのがちょっと残念じゃ。



薮坂よしひと（大阪府）　ダメー！　これは人魚じゃないのー！（←思わず黄色い声）と、取り乱してしもうた。さて、キミの描く女の子は、わし的にはビルダー娘も含めてカワイイのじゃが、イロモノのインパクトが強すぎて、ついそっち系の人だと……（笑）。

GAMES'99ガイドブック

表紙イラスト公募のお知らせ

ホビージャパンでは毎年春、宿泊型のゲームイベントを開催しています。その名も「GAMES」。富士山をのぞむ山梨県の河口湖畔で、ホテルを借りきって2泊3日で行なわれるゲーム大会です（ちなみに今回は3月12～14日）。この「GAMES'99」のガイドブックの表紙イラストを、読者の皆さんから募集いたします。96年のコンテストでは「デュエルファイター刃」の中村哲也先生が入選!!　その後の活躍は皆さんのほうがよくご存じでしょう。なお、今年は入選者1名様を、なんとGAMES'99第1日程に無料ご招待！（交通費のぞく）

今回のテーマは「星と女の子」。どんなアプローチでもかまいません。自由に創造力を働かせてください。皆さんの力作をお待ちしています。

あて先：〒151-0051
渋谷区千駄ケ谷5-26-5
（株）ホビージャパン
月刊RPGマガジン編集部
「GAMES'99ガイドブック」係

テーマ：星と女の子
内容：「ゲームス」のイメージに合わせた、未発表のオリジナルカラーイラスト。既製の作品（ガンダム、マジック、天羅、番長など）のキャラクター等は使わないでください。
サイズ：B5～B4まで（タテ）。裏面に「住所、氏名、年齢、職業、ペンネーム、電話番号」を明記のこと。データで応募する場合は、プリントアウトの裏面に記入してください。
備考：ガイドブックの判型はB5です。
締切：1999年1月15日（当日消印有効）
注意事項：以下の点に注意してください。
●画像データでの応募も受け付けます。PICT、JPEG、EPSのいずれかの形式で、MOかFDに記憶して、カラープリントアウトを添付してください。このプリントアウトは内容確認のためのもので、審査はあくまでデータで行ないます。
●通信（電子メールなど）での応募は受け付けません。
●カラーコピーでの応募は受け付けません。
●原則として応募作品は返却できません。あらかじめご了承ください。

ご入学の案内

さてHJ学園入学案内じゃ。
・サイズはハガキ、B5、A4のみ。
・イラストの向きは縦でも横でも可！
・作品裏に以下の4点を明記すること。
①住所、氏名、年齢、ペンネーム
②コーナー（1時限目、2時限目、漢塾）
③制作時間
④HJ学園への初投稿者はその旨明記！
次回の宿題は久々にわしからの出題・「クリスマス」でいくぞぃ！
この聖なる夜。色々な思い出や、エピソードなどを自由に描いておくれ。
11月25日必着！
（12月27日発売号掲載）
あて先：〒151-0051
渋谷区千駄ケ谷5-26-5
（株）ホビージャパン
RPGマガジン編集部
「HJ学園」係



不楽良（埼玉県）　いやいや、送ってくれた意見は全部実現できるわけじゃないけど、基本的に前向きに聞かせてもらっておるよ。HJ学園では学生諸君の要望や意見を受けておるので、気軽に書いておくれ。

い。いかんせん表紙の基本である「目立つ」点が弱い。背景の人物2人の構図を変えると立体感が出るぞ。　**不学良**：ちょっと魔法使いという今回のテーマとの関連性が弱いようだ。また白い部分も絵の具を塗ろう。**水風馨**：構図・キャラはよくなっている。「小道具類の質感」「背景と人物とのメリハリがきいた塗り」に注意。**咲耶鮫吉**：キャラクターが売りの絵柄だけに、人物の表情を大切にしたい。背景の魔法陣などもしっかり描こう。　**アキラ**：セル画はいいが、構図は下に寄りすぎてちょっと苦しい。右手に注意だ。

トレカいろいろ

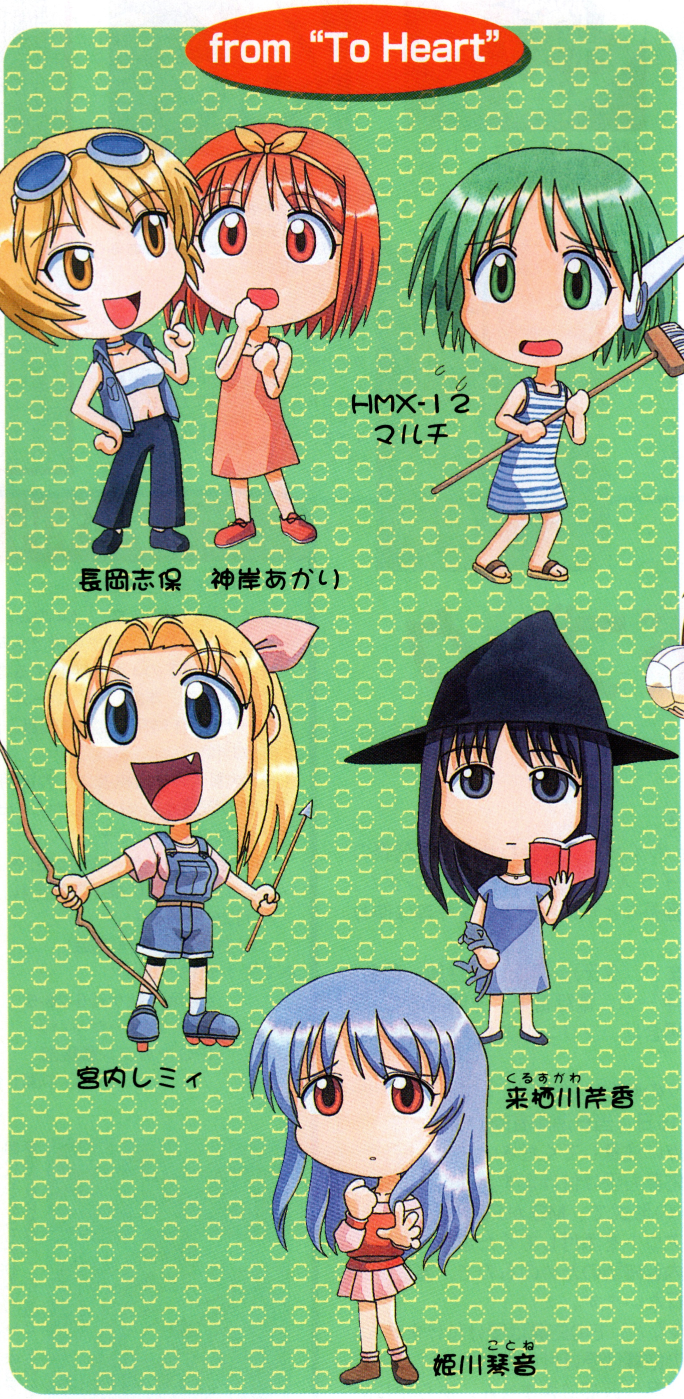
最新のトレーディングカード情報をお届けするこのコーナー『トレカいろいろ』！　今回はいつもとちょっと違う特別編、発売間近の新作『リーフファイトTCG』のイラストの数々を公開していく。ほかにも“CCさくら”カードや“女神さま”カード、変わったところでは『吉本新喜劇』カードなどなども紹介するぞ。

文・構成：渡辺ヒロシ、編集部

渡辺ヒロシの今月のイチ押し！　番外編

リーフファイト・トレーディングカードゲーム

Leafキャラ総登場！ マルチとか初音とかみずぴーとかが俺のためにバトルを！（一部偏りアリ）



「この『トレカいろいろ』のページは、俺が乗っ取ったあ！」って、もともと俺が書いてるんですけどね（笑）

今月紹介するのは、今までとは趣向を変えて未発売のトレカ。今冬発売予定の『リーフファイトTCG（トレーディングカードゲーム）』だ（実は渡辺、このゲームの制作に関わっているのです（笑）　宣伝宣伝（笑））。

『リーフファイト』と言えば、PCゲームファンならピンと来るかも知れない。『痕（きずあと）』や『To Heart』でおなじみのLeafが去年発売したお楽しみCD－ROM『初音のないしょ』の中に収録されていたミニRPG（いや、ミニと言うにはボリュームがあったぞ（笑））。このTCGも、それと同じタイトルを冠しているだけあって、『フィルスノーン』『ナイト雀鬼』から、『雫（しずく）』『痕』『To Heart』までのリーフソフト・キャラクターが総登場のTCGなのだ。

キャラクターカードには、5種類の能力値がグラフ表示されていて、キャラクターたちの個性が一目でわかるようになっている。

ゲームはこのキャラたちを使って、対戦相手とバトルをするわけだけれど、あかりや芹香先輩や初音ちゃんや瑠璃子さんが殴り合いのケンカをするところなんて想像しにくいでしょ？　このゲームでは、バトルと言ったら「100メートル走」とか「料理勝負」「にらめっこ」みたいなほんわかしたものがほとんどなのだ。「100メートル走」は苦手なあかりでも、「料理勝負」なら得意そうでしょ？　カードの形になっているバトル種目を選んで、自分は得意で相手は苦手なバトルを挑む。そんな感じのゲームなんだ。

身につけることでさまざまな効果を与える「アイテム」や、突発的な「イベント」を駆使して、君のチームを勝利に導こう。

発売日もいよいよ間近に迫りつつあるこのTCG、RPGマガジンでは解説記事も掲載していくので、今後も目が離せないぞ！

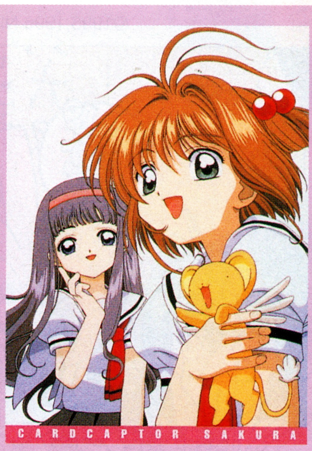




カード全135種類（予定）
発売元：ティーアイ東京
予価：スターターパック／60枚入り1,500円（税抜）
ブースターパック／12枚入り400円（税抜）
発売予定日：12月中
©Leaf

キャラクターカードに使用されるイラストを大公開！

カードダスマスターズ
カードキャプターさくら



本誌10月号特集「わたしの魔法使い」でも取り上げられ好評を呼んだ、あの『カードキャプターさくら』が、カードダスマスターズについに登場！

今回はTVシリーズ前半の第1話〜18話を完全収録。季節感あふれるSPカード、さくらのバトルコスチュームやメインキャラクターのツーショット、クロウカード風のキャラクターカードなど、オリジナルの描き起こしイラストが合計35種類も用意されている。

なお「クロウの本」風デザインがかっこいい専用バインダーも同時発売される。こちらもオススメ。（安藤昌季）

全140種類
発売元：バンダイ
価格：1パック10枚＋説明カード入り
314円（税抜）
発売日：11月中旬
※写真は実際の商品とは多少異なります。
※バンダイさんの提供により、この「カードキャプターさくら」トレカを15パック入りボックスで10名様にプレゼント！　詳しくは76ページ。



吉本新喜劇 エクスタシーカード

今回紹介するのは、いつもとちょっと趣向が変わったカード。なんと、あの吉本新喜劇のタレントたちを題材とした、その名も『エクスタシーカード』だ。

50種類用意されたノーマルカードの裏面には、各タレントのパーソナルデータや持ちギャグの数々がぎっしり。ファンならそろえておきたいアイテムの一つだ。

その後のタレントたちの活躍次第では、プレミア化必至のこのアイテム。生産数がそれほど多くないので、お問い合わせはお早めに。

カード全60種類
発売元：吉本興業
価格：1パックカード12枚入り476円（税抜）
吉本倶楽部ほか吉本関連ショップなどで発売中
お問い合わせ先：
放送出版プランニングセンター
担当／西原　TEL 06-762-8075





◀勢ぞろいしたスペシャルパズルカード。ちなみに、実はこれエラーカードが1枚混じっているのだが（どこかわかるかな？）……これはこれで貴重かも。



ああっ女神さまっ
パーフェクトコレクション

月刊アフタヌーン（講談社刊）誌上で大ヒットを飛ばし、今やさまざまなメディアに進出している藤島康介先生の傑作『ああっ女神さまっ』。最近では衛星放送で放送された『ああっ女神さまっ　小っちゃいって事は便利だねっ』が好評を博したこの作品が、満を持してトレーディングカードで登場だ。

今回収録されているイラストは、すべて藤島康介先生による原画を使用。しかも単行本未収録のものや最新のイラストなどなど、貴重な原画が多数盛り込まれているのだ。

なおスペシャルカードはホロ9種類、クリスタル4種類の計13種類。



全103種類
発売元：ムービック
価格：1パック10枚入り
343円（税抜）
発売予定日：11月下旬
※写真は実際の商品とは多少異なります。

新作リリース速報！（情報は10月12日現在。価格はすべて税抜き）

●アニメーション

アキハバラ電脳組 トレーディングコレクション	価格：300円	発売元：天田印刷加工	10月発売
カードダスマスターズ サクラ大戦〜桜花絢爛	価格：314円	発売元：バンダイ	10月発売
トレーディングカード ロスト ユニバース	価格：380円	発売元：富士見書房	10月発売
スプリガン ザ・ムービー トレーディングカード	価格：343円	発売元：新声社	10月発売
カードダスマスターズ ブレンパワード	価格：314円	発売元：バンダイ	10月発売
カードダスマスターズ カードキャプターさくら	価格：314円	発売元：バンダイ	11月上旬
カードダスマスターズ 新世紀エヴァンゲリオン 第参集	価格：314円	発売元：バンダイ	11月下旬
トレーディングカード サイレントメビウス	価格：380円	発売元：富士見書房	12月予定

●ゲームソフト

ブロッコリー・ハイブリッド・カード・コレクション ADVANCED V.G.2	価格：476円	発売元：ブロッコリー	10月発売
ブロッコリー・ハイブリッド・カード・コレクション 続 初恋物語〜修学旅行〜	価格：371円	発売元：ブロッコリー	10月発売
ブロッコリー・ハイブリッド・カード・コレクション ファーストKiss物語	価格：371円	発売元：ブロッコリー	10月発売
ブロッコリー・ハイブリッド・カード・コレクション ギルティ・ギア	価格：343円	発売元：ブロッコリー	10月発売
ブロッコリー・ハイブリッド・カード・コレクション サムライスピリッツ	価格：343円	発売元：ブロッコリー	10月発売
コナミコレクションセルカード DANCING BLADE かってに桃天使！	価格：500円	発売元：コナミ	10月発売
バイオハザード2 トレーディングカード	価格：450円	発売元：天田印刷加工	10月以降
銀河お嬢様伝説ユナ2	価格：650円	発売元：未来蜂歌留多商会	11月下旬

●ゲームソフト（18歳以上推奨）

カード・コレクション・インパクト　カレッジテラストーリー	価格：381円	発売元：ブロッコリー	11月14日

●マンガ作品

あしたのジョー トレーディングコレクション	価格：300円	発売元：天田印刷加工	10月発売
士郎正宗イラストレーションカード	価格：300円	発売元：エポック社	11月6日

●特撮作品・映画

ハリウッド版ゴジラ（日本語版）	価格：300円	発売元：天田印刷加工	10月発売
キカイダー01 トレーディングコレクション	価格：300円	発売元：天田印刷加工	10月発売



PRODUCE：冒険企画局
TEXT：中村誠
ILLUSTRATION：C-SHOW

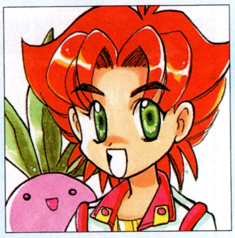
ポケモンカードスタジアム
Pocket Monster Card Game Stadium

Round⑥ タマムシシティジム・エリカ

キャラクター紹介

ポケモンカードスタジアム対戦ルール

1. 1つのデッキは60枚のカードで構成
2. 同じ名前のカードは4枚まで
3. "通常エネルギーカード" は何枚でも可
4. おまけカードを含め、現在発売中の全カードを使用可能。ただし、ジャンボカード、とりかえっこプリーズカードなどの特殊なカードは使うことができない
5. サイドカード6枚、時間無制限1本勝負



アカネ AKANE

現在1勝1敗。今回が3度目の対戦。大胆な戦略とツキのよさがウリ、とあるが、今回のデッキはそれを最大限に生かすナゾノクサデッキ。コイントスはうまく決まるのか!?　最近は『ポケモンスタジアム』で作った「なみのりピカチュウ」で、GBポケモンピカチュウバージョンのピカサマに夢中。7000点の壁は厚いとか。



ミドリ MiDORi

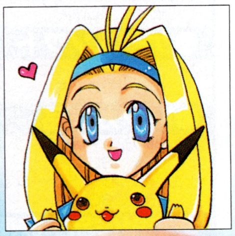
2連勝以来、対戦はなし。コンボとトレーナーカードを巧みに使う、自他ともに認める技巧派として、最新のカードの研究にも余念がない。最近の注目はジム拡張の『リーダーズスタジアム』。今まで進化できなかったポケモンも進化できるようになり、デッキを組む幅がひろがったとのこと。次回の出場に備えているのか？

今回のゲスト



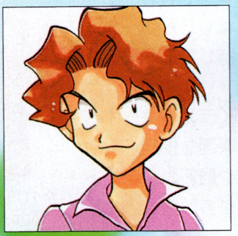
エリカ ERiKA

女性だけが入門を許可されていると言われるタマムシシティジムのジムトレーナー。エリカ自身が典型的な大和撫子お嬢様である。繰り出すポケモンは「草ポケモン」が中心。見た目によらず、どく・ねむり・マヒ・こんらんなどの特殊状態を起こすイヤラシイ攻撃を得意とする。その清楚な姿に隠れファンも多い。



アオイ AOi

前回、2連敗のあとの悲願の1勝。これで全敗だけはなんとか免れた。今回はエリカとのお嬢様対決とのうわさもあったが、結局出場を辞退。お嬢様との化けの皮がはがれるからとの失礼なうわさも。最近のお気に入りはトミーの『おしゃべりピカチュウ2』。前回のぬいぐるみと違って、いろんな鳴き声を聞かせてくれるのがいいらしい。



マサキ MASAKi

ポケモンを研究する若き科学者。前回のポケモンカードスタジアムから実況アナウンサーにも挑戦。標準語はともかくとして、なかなかのものと自賛している。最近注目しているのはアメリカ版のポケモンカード。あのウィザーズ・オブ・ザ・コースト社から発売されるとあって、ポケモンカード市場の広がりに期待している。

ポケモンらぶらぶクラブ

【ポケモンアメリカ上陸】 9月7日にはTVアニメが、そして9月27日にはゲームボーイ版のポケモンがついにアメリカ大陸に上陸を果たした。さらに、アメリカ版ポケモンカードが何とあのWizards of the Coast社から発売予定だ。本誌の読者ならおなじみであろうあのWizards of the Coast社からだ(しつこい)。アメリカのポケモン情報は、インターネットでも入手できるぞ。**http://www.pokemon.com/**

エリカのタマムシシティジム・エリカデッキ

エリカ：本日はポケモンカードスタジアムにお招きいただき、誠にありがとうございます。
アオイ：いえ。こちらこそ。ではさっそくですが、エリカ様はどんなデッキなんですの？
エリカ：わたくしの大好きな草ポケモンさんたちを集めただけのデッキですわ。
アオイ：「草ポケモン」にしては、《ニドラン》とか《アーボ》や《ドガース》などの姿が見えないようですけど。
エリカ：同じ草ポケモンでも、弱点が「超」の草ポケモンは「毒タイプ」のポケモンですわ。わたくしのは弱点が「炎」の「草タイプ」ばかりを集めた由緒正しい草デッキですの。
アオイ：それだと炎デッキと対戦したときに負けちゃいますけど、何か対策とかは？
エリカ：そういえば、そうですねぇ。特に対策とかはありませんわねぇ。
アオイ：（こ、こいつ……）では、デッキを60枚にするために抜くカードは何にします？
エリカ：そうですねぇ。では、《ナッシー》と《超エネルギー》を2枚、それから《お上品攻撃》を抜かせていただきます。

タマムシシティジム・エリカデッキ

●ポケモンカード		●トレーナーカード	
エリカのナゾノクサ（HP40）	2	エリカ	×1
エリカのナゾノクサ（HP50）	×2	きずぐすり	×1
エリカのクサイハナ	×2	リサイクル	×1
エリカのラフレシア	×1	ポケモンいれかえ	×1
エリカのマダツボミ（HP40）	×2	エネルギー回収	×1
エリカのマダツボミ（HP50）	×2	プラスパワー	×1
エリカのウツドン	×2	ディフェンダー	×2
エリカのウツボット	×1	なんでもなおし	×1
エリカのモンジャラ	×2	エリカの香水	×1
エリカのタマタマ	×2	礼儀作法	×1
エリカのピッピ	×2	エリカのお付き	×1
エリカのミニリュウ	×1	タマムシシティジム	×1
		エネルギー転送	×2
		●エネルギーカード	
		無色2個エネルギー	×1
		超エネルギー	×3
		草エネルギー	×20



エリカ登場！

タマムシシティジム・エリカデッキ（エリカ）VS ナゾノクサこんらんデッキ（アカネ）

マサキ：さて4回にわたった『ポケモンジムシリーズ』も今回で一段落。最後は「No.4 エリカデッキ」の登場や。
アオイ：『ポケモンジムシリーズ』もジム拡張の『リーダーズスタジアム』が出ますから。そろそろ中期に突入って感じかしら。
ミドリ：ここからがデッキ作りのおもしろいところだな。新しいカードもたくさん入っているので改造も楽しみだなー。
アオイ：でも、ジムデッキはうまくバランスが取れているデッキが多いので、それを壊してしまわないか心配ですわ。
ミドリ：そりゃあ、新しいカードを入れれば、1度はバランスが崩れちゃうよ。そこでまたバランスをとっていくのが楽しいんでしょ。
マサキ：そやな、今あるデッキは大切やろうけど、それにこだわってばかりじゃ強くならへん。デッキを作っては壊し、作っては壊して、少しずつ強くなっていくんや。
アオイ：調整は必要なのねぇ（しみじみ）。



アカネ：うーん、懐かしいね、このデッキ。
ミドリ：こっこれはっ！　幻の連載「ポケモンカード研究所」の第2回「自分だけのデッキをつくろう」で出てきた、「ナゾノクサに水をあげようデッキ」！（←棒読み）
アカネ：うん。RPGマガジンの1997年12月号に載っているよ（←棒読み）。
ミドリ：よーし、バックナンバーを注文してみようかな（←棒読み）
アカネ：さて……。
ミドリ：要はこれって、アカネが一番最初に作ったデッキなんだけど、どんなふうに改良していったの？
アカネ：《ナゾノクサ》→《クサイハナ》→《ラフレシア》を生かすっていうコンセプトはそのままなんだけど、このへんのポケモンって、自分も混乱してしまうことが多いんだ。
ミドリ：かなりの大ダメージだからね、しょうがないのかも。
アカネ：そこで、《なんでもなおし》などの特殊状態を回復する手段をたくさん用意して、安心して「ワザ」を使えるようにしたってわけ。

ナゾノクサこんらんデッキ

●ポケモンカード		●トレーナーカード	
ナゾノクサ（ジャングル）	×2	ポケモンいれかえ	×2
ナゾノクサ（R団）	×2	ポケモンセンター	×2
クサイハナ（ジャングル）	×2	なんでもなおし	×2
わるいクサイハナ	×2	いいきずぐすり	×2
ラフレシア（ジャングル）	×2	**●エネルギーカード**	
わるいラフレシア	×2	なんでもなおし配合	×4
ストライク（ジャングル）	×2	無色2個エネルギー	×2
バリヤード（シート青）	×2	草エネルギー	×20
ベロリンガ（ジャングル）	×2		
プリン（ジャングル）	×2		
プクリン（シート青）	×2		
ミニリュウ（第1弾）	×2		
わるいハクリュー	×2		



アカネのナゾノクサこんらんデッキ

ふしぎなふしぎなバリアー

マサキ：さーて、始まりました。ポケモンカードスタジアム第6戦。お嬢様エリカ選手の草デッキに対するは、アカネ選手のナゾノクサデッキ。奇しくも草デッキ対決になった！

アカネ：先手必勝だね！　いけっ、草ポケモンのエース、《**ストライク**》（※1）！

マサキ：おおっと、そうきたかぁ！　最近ポケモンカードスタジアムでは大流行の《ストライク》先鋒だっ！

エリカ：こちらは《エリカのミニリュウ》ですわ。うまく読みが当たったみたい。

マサキ：アカネ選手、ほかには「たねポケモン」がないのかベンチには何も出しません。一方のエリカ選手も対戦ポケモンだけです。

アカネ：まずは《草エネルギー》を付けて、《ストライク》の「**つるぎのまい**」（※2）！

エリカ：では、こちらは《草エネルギー》1つだけでおしまいですわ。

アカネ：じゃあ、《無色2個エネルギー》を付けて《ストライク》の「**きりさく**」（※3）！ダメージ2倍で60ダメージ。もしかして、これでわたしの勝ち？

エリカ：残念ですけど、《エリカのミニリュウ》の「**ふしぎなバリアー**」（※4）の特殊能力で、10ダメージしか来ませんよ。

アカネ：ええーっ、そんなぁ！　今回は1ページで終わらせて、「**アカネのポリスドール隊デッキ**」（※5）でもやろうと思ったのにぃ！

マサキ：おひおひ。

エリカ：こちらの番ですね。《草エネルギー》を付けて……《エリカのミニリュウ》の「**しっぽでつく**」（※6）。コインは表ですわ。

マサキ：おおっと、何と30ダメージだぁ。《ストライク》、ちょっとピンチ！

アカネ：そう言われても、何もできない。「きりさく」で30ダメージ……だけど10ダメージしか行かないんだよね……。

エリカ：ではこちらは「しっぽでつつく」。あら今度はコインが裏で10ダメージだけ。

アカネ：うーん、このままじゃ《ストライク》がやられて負けちゃうよ。あ、《ナゾノクサ》が出たーっ。さっそくベンチに出そっと。

マサキ：アカネ選手、いきなり敗北は逃れたーっ。

アカネ：でも「きりさく」でたったの10ダメージかぁ。これで合計30ダメージ、次の番でようやく倒せそうだなぁ。



解説席

※1：《ストライク》
アオイ：本当に、ワンパターンに思えるくらい、おなじみになりましたね。
ミドリ：何たって草の「たねポケモン」では最強だからな。
アオイ：でも、「たねポケモン」だと……。

※2：つるぎのまい
ミドリ：この「ワザ」を使っておくと、次の番のダメージが2倍になるんだよね。強力！
アオイ：って、先月も同じこと言ってた。

※3：きりさく
ミドリ：ダメージ30のワザ。だけど、「つるぎのまい」を使っておけば60ダメージになる。
アオイ：だから《ストライク》って強いのね。

※4：ふしぎなバリアー
アオイ：「たねポケモン」から20以上のダメージを受けても、全部10ダメージになってしまう、《エリカのミニリュウ》の特殊能力ですね。
ミドリ：「進化ポケモン」なら通常のダメージを与えられるんだけどな。

※5：アカネのポリスドール隊デッキ
ミドリ：『おまかせ!!ヴァーミリオン』か。
アオイ：……確かに、アカネは同じ名前ですわね。でもどんなデッキになるんでしょう？
ミドリ：《ルージュラ》は入るんじゃない？

※6：しっぽでつく
ミドリ：基本のダメージは10。コイントスで表が出れば＋20できるワザだよ。

観覧席コラム

エリカデッキ 全カード紹介 1

ジムデッキ前半シリーズのトリを務めるのがタマムシシティの「エリカ」デッキだ。ほかのジムデッキシリーズ同様、デッキが組まれた状態になっているのでバランスがいい。

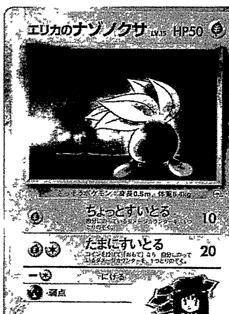
ポケモンジムシリーズNo.3
タマムシシティジム：エリカ
カード64枚、コイン1枚、ルールブック1冊、ポケモンジムの使い方1冊
価格：1,400円（税抜）
発売元：メディアファクトリー
発売中





□エリカのナゾノクサ（HP40）×2

特殊能力「こうごうせい」のおかげで、ニコタマで「どくのこな」を使うことができるのがいい。



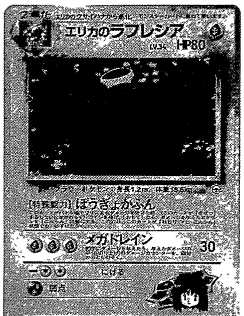
□エリカのナゾノクサ（HP50）×2

HPがちょっと高く、HP回復ができるワザもある。序盤のカベ役としていい働きができる。



□エリカのクサイハナ×2

ワザをかけたあと特殊状態になるので、《タマムシシティジム》が場にあるときに使いたい。



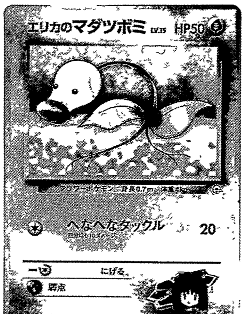
□エリカのラフレシア×1

相手を「こんらん」させて自滅を狙う作戦で行こう。「メガドレイン」でHP回復も安心。



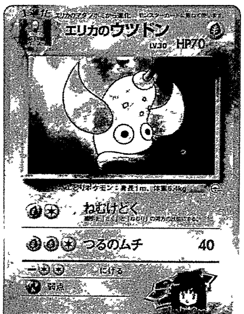
□エリカのマダツボミ（HP40）×2

可も不可もなしといったカードか。「つるのむち」はエネルギー2個のワザとしては強力。



□エリカのマダツボミ（HP50）×2

エネルギー1個で20ダメージはおいしい。自分にもダメージが来るのでこまめに回復しよう。



□エリカのウツドン×2

「どく」を受けたときに「ねむり」で動けないのはつらい。だから「ねむけどく」は強いのだ。

ポケモンクラブらぶらぶ

【**めざせ！ポケモンカードマスター**】今春に初代のNo.1トレーナーが決まった、第1回公式トーナメント（リザードンカップ）の記録本が発売される。優勝者のデッキなども掲載されているようだから、強いデッキを組みたい人は必読だ。現在は「カメックスメガバトル日本一決定戦」が行なわれている。こちらの本も期待したい。　**●発行：メディアファクトリー●定価1,300円●10月20日発売**

タマムシシティジムにいこう

マサキ：さあ、両選手ともかなりのダメージを受けてしまいました。さて、エリカ選手はどうするのか？
エリカ：まずは**《きずぐすり》**（※1）で20ダメージを治しますね。
アカネ：ええーっ！
エリカ：そして、また**「しっぽでつく」**（※2）。今度はコインが表。
アカネ：ええーっ！
マサキ：おおっと、コイントスの追加ダメージで30ダメージ、アカネ選手の《ストライク》撃沈だーっ！
アカネ：しかたがないから、とりあえず《ナゾノクサ》を出して**「しびれごな」**（※3）攻撃！　コイントスは……表！
マサキ：おっと！　エリカ選手の《エリカのミニリュウ》が「マヒ」してしまった。これでは攻撃ができないかっ！
エリカ：《タマムシシティジム》を使います。
アカネ：へっ？
マサキ：ここポケモンカードスタジアムがタマムシジムと同じ状態になってしまった。これはエリカのポケモンにとって有利だー！
エリカ：では、さっそく**《タマムシシティジム》**（※4）の力を使いますね。エネルギーを1枚はがして………。これで《ミニリュウ》のマヒは完治。
アカネ：へっ？
エリカ：では《草エネルギー》を補充して、「しっぽでつく」。コインは裏で10ダメージ。
アカネ：あんなのずるーい。しかたない。こんどは**「ふえる」**（※5）よ。《ナゾノクサ》！
ナゾノクサ：ナーゾ（増えた）
マサキ：おっと、アカネ選手の山札から新しい《ナゾノクサ》が出て、ベンチに参入だ！
エリカ：じゃあ、こちらも新しいポケモンを出しておきましょう。行きなさい、《エリカのナゾノクサ》、《エリカのマダツボミ》。
アカネ：いいなぁ。その《ナゾノクサ》もかわいいなぁ。**ほしいなぁ**（※6）。
エリカ：そして、「しっぽでつく」で10ダメージですわ（コイントスは裏）。
アカネ：でわっ、《ナゾノクサ》を《クサイハナ》に進化、そして、**「くさいにおい」**（※7）で20ダメージ！。進化ポケモンだから20ダメージがそのまま行くんだよね。
エリカ：ついに《ミニリュウ》は気絶しちゃいましたね。がんばってくれてありがとう。



解説席

※1：《きずぐすり》
ミドリ：説明どおり。ダメージを20治すトレーナーカードだよ。
※2：しっぽでつく
ミドリ：前のページにも出てたけどもう一度。
アオイ：コイントスで表なら30ダメージ、裏なら10ダメージを与えるワザですね。
※3：しびれごな
アオイ：ダメージは10。コイントスで表なら相手を「マヒ」させるワザね。
ミドリ：マヒすると、相手は自分の番が終わるまでワザを使えなくなるぞ。
※4：《タマムシシティジム》
アオイ：スタジアムカードですね。
ミドリ：エネルギーカードを1枚トラッシュすれば、自分のバトル場の「エリカのポケモン」の「どく・ねむり・マヒ・こんらん」を全快できるんだ。
※5：ふえる
ミドリ：自分の山札から《ナゾノクサ》を1匹ベンチに出せるワザだよ。
※6：ほしいなぁ
ミドリ：もらえないよ。
アオイ：あげられません。
※7：くさいにおい
ミドリ：ダメージ20。さらに自分も相手も「こんらん」する、はた迷惑なワザだ。

観覧席コラム
エリカデッキ 全カード紹介2

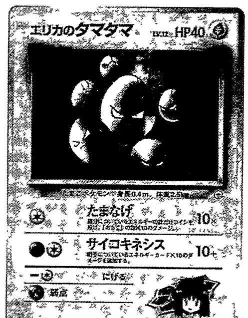
エリカデッキのポケモンは「炎」を弱点とする「草タイプ」の草ポケモンが中心。さらに「無色ポケモン」の《ミニリュウ》と《ピッピ》もいる。これらの無色ポケモンは、ほかのデッキに入れてもいろいろ活躍してくれるはず。今までのオリジナルのデッキにも入れて、その能力を試してみよう。


□エリカのウツボット
×1

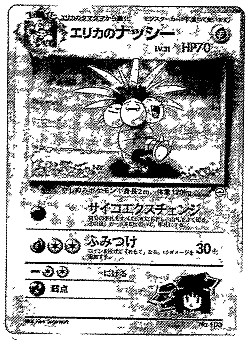
特殊能力「かおりのわな」は《突風》と同じ効果で強力。ぜひベンチで育てておきたいもの。


□エリカのモンジャラ
×2

たねポケモンとしてはHPが高い。エネルギーをためて「のびるつる」が使えるとよい。


□エリカのタマタマ
×2

「たまなげ」も「サイコキネシス」も場の状態によっては大ダメージを期待できるだろう。


□エリカのナッシー
×1

「サイコエクスチェンジ」を使えばかなり有利な手札が手に入る。が、《超エネルギー》がいる。


□エリカのピッピ
×2

《エネルギー転送》と同じ効果のある「おつきみ」は便利。多色デッキにぜひ入れていこう。


□エリカのミニリュウ
×1

たねポケモンに有効な「ふしぎなバリアー」があれば序盤戦を有利にもっていけるだろう。


□エリカのミニリュウ

月刊コロコロコミック1998年8月号付録。データは製品版と同じだが、イラストが異なる。

ポケモンクラブ らぶらぶ
【ポケモンカードの遊び方'98】 あの「ポケモンカードの遊び方」の最新改訂版が発売予定となっている。発売時とはルールも変わってきたので、その最新版、というわけだ。前の本を持っている人も、ちゃんと買ってルールを再確認するといいだろう。前の本はピカチュウとプリンのおまけカードがついていたが、さて、今回はどうかな……。　**●発行：メディアファクトリー●定価300円●発売日未定**

こんらん、こんらん、だいこんらん

マサキ：進化した《クサイハナ》の前では「ふしぎなバリアー」も効果がない！　《エリカのミニリュウ》ついに気絶だ！
アカネ：その代わり、《クサイハナ》は**「こんらん」**（※1）しちゃったけどね。
エリカ：では、《エリカのマダツボミ》を行かせましょう。そして**「どくのしる」**（※2）。コイントスは表。10ダメージですわ。
マサキ：そして、この番の終わりに「どく」の10ダメージがアカネ選手の《ラフレシア》につく。「こんらん」と「どく」が同時だ！
アカネ：じゃあ、両方を一気に**《なんでもなおし配合エネルギー》**（※3）を付けて治しちゃお。さらに、**《いいきずぐすり》**（※4）！　さっきの《なんでもなおし配合》をはがして、40ダメージを治してしまうね。
マサキ：すばらしい治療コンボだ。あっという間に《クサイハナ》が回復したぞ！
アカネ：それでもって「くさいにおい」で20ダメージね。
マサキ：「くさいにおい」は強烈だ！　《エリカのマダツボミ》も、アカネ選手の《クサイハナ》も両方「こんらん」してしまう！
エリカ：まずは《エリカのマダツボミ》を《エリカのウツドン》に**進化**（※5）させます。進化させたので「こんらん」はなくなりますよね。
マサキ：おっと、エリカ選手も冷静に「こんらん」を回復だ！
エリカ：そして**「ねむけどく」**（※6）。
マサキ：アカネ選手の《クサイハナ》の**「こんらん」**が**「ねむり」**に**代わり**（※7）、さらに「どく」の効果も受ける！
アカネ：なかなかやるわね。でも、ここで《ラフレシア》に進化。「ねむり」の効果はキャンセル。さらに「どく」の効果を**《なんでもなおし》**（※8）で消す。さらに、特殊能力**「ヒーリング」**（※9）。コイントスは表。ダメージカウンターも取っちゃうね。
マサキ：おおっとこれはすごい回復だ！
アカネ：そして、《草エネルギー》を追加して**「はなびらのまい」**（※10）！
マサキ：3枚のコインのゆくえは……。
アカネ：表が2枚！　40×2で80ダメージ！
エリカ：さすがにそれでは《エリカのウツドン》も気絶ですわ。
マサキ：「はなびらのまい」、強すぎだー！



解説席

※1：こんらん
アオイ：コイントスで表が出ないと、相手じゃなくて自分にワザを使ってしまうんです。
※2：どくのしる
ミドリ：10ダメージ。コイントスが表なら、さらに相手を「どく」状態にする。
※3：《なんでもなおし配合エネルギー》
アオイ：エネルギーとしては無色だけど、特殊状態をすべて回復させる便利なエネルギー。
※4：《いいくずぐすり》
ミドリ：エネルギーカードを1枚トラッシュすると、ダメージが40回復。
※5：進化
アオイ：進化すると特殊状態は回復します。
※6：ねむけどく
ミドリ：相手を「どく」&「ねむり」にする。
※7：「こんらん」が「ねむり」に
アオイ：「こんらん」と「ねむり」は重ならないので「こんらん」はキャンセルされます。
※8：《なんでもなおし》
ミドリ：特殊状態を治すトレーナーカードだ。
※9：ヒーリング
アオイ：コイントスして表なら、場のダメージカウンターを1つ取ることができるの。
※10：はなびらのまい
ミドリ：コイントス3枚で、表×40ダメージ。ただし、自分が「こんらん」してしまう。

観覧席コラム
エリカデッキ 全カード紹介3

エリカデッキはとにかくトレーナーカードが多い。今までにすでに出ているカードもたくさん入っている。新しいカードじゃなくてちょっとがっかりするかもしれないが、デッキのバランスを取るには必要なカードばかりだ。エリカデッキ独自のトレーナーカードもかなり便利なので使ってみよう。



□エリカ
×1

山札から互いに3枚のカードを取れる。《パソコン大暴走！》よりも使いやすいかも。



□お上品攻撃
×1

ワザのダメージを任意に小さくできる。《バリヤード》の「なぞのかべ」などに有効だ。

今までに出たカード

エリカデッキの中には、今まで登場しているものと同じカードも入っている。

□きずぐすり	×1
□リサイクル	×1
□ポケモンいれかえ	×1
□エネルギー回収	×1
□プラスパワー	×1
□ディフェンダー	×2
□なんでもなおし	×1
□エネルギー転送	×2
□無色2個エネルギー	×1
□超エネルギー	×5
□草エネルギー	×20



□エリカの香水
×1

相手のベンチを弱い「たねポケモン」で埋めて、身動きを取れなくすることができる。慎重に使おう。



□礼儀作法
×1

手札にたねポケモンがないときの便利なカード。手札にたねポケモンがあれば、ベンチに出そう。



□エリカのお付き
×1

「エリカのポケモン」を山札から引いてこれる便利なカード。これで進化も簡単になる。



□タマムシシティジム
×1

エリカデッキには欠かせないスタジアムカード。特殊状態を回復させることができる。

ポケモンクラブ らぶらぶ
【どく・ねむり・マヒ・こんらん】 特殊状態に関しては初版からたくさんのルール改正が行なわれている。1.「ねむり」から起きる判定は、「ポケモンチェック」ごとに行ないます。2. ポケモンが進化すると「どく・ねむり・マヒ・こんらん」はすべて解除されます。3.「こんらん」しているポケモンが「にげる」のを試みたとき、コイントスの成否にかかわらず、「にげる」コスト分のエネルギーカードをはがします。

ラフレシア咲き乱れて

アカネは毎回「はなびらのまい」を連発、エリカのポケモンを気絶させていく。《なんでもなおし配合エネルギー》などで、「こんらん」を治しながら。一方のエリカは……。

エリカ：《タマタマ》！ **「サイコキネシス」**（※1）ですわ。
アカネ：げっ！ 《ラフレシア》に付いてるエネルギーカードは**5枚**（※2）……。《なんでもなおし配合エネルギー》を使いすぎたぁ！
エリカ：それでは60ダメージですわね。
アカネ：《ラフレシア》が気絶しちゃった！

*エリカは《エリカのラフレシア》を完成。**「メガドレイン」**（※3）のダメージは30だが、同時に約20ダメージを回復できる。かくして攻守は逆転、ほとんど傷を負わないまま、《エリカのラフレシア》はアカネのポケモンを倒していった。*
そして……サイドカードは両者とも1枚に。

アカネ：2つめの《ラフレシア》が完成だ。よし、「はなびらのまい」！
マサキ：アカネ選手、このコイントスで3枚中2枚が表なら**80ダメージで勝利**（※4）だ！
アカネ：いきますっ！ ……1枚（涙）。
マサキ：皮一枚でつながったぁ！
エリカ：では、「メガドレイン」。 30ダメージで20ダメージ回復。
アカネ：……ここが**最後の勝負だね**（※5）。
マサキ：アカネ選手の《ラフレシア》はさきほどの攻撃で「こんらん」しています。
アカネ：もう、「こんらん」を治す手はない。こうなったらいちかばちか……。
マサキ：アカネ選手、コインを握った！ 表なら攻撃は《エリカのラフレシア》に、裏なら自分に当たってしまう！ さあ、どっちだ！
アカネ：お願いっ！（コインは裏）
マサキ：なんてことだー！ 《ラフレシア》は自分に攻撃してしまった！
アカネ：あーっ、**自爆**（※6）だぁ……。

WIN
タマムシシティジム・エリカデッキ（エリカ）
LOSE
ナゾノクサこんらんデッキ（アカネ）



解説席

※1：サイコキネシス
ミドリ：《エリカのタマタマ》のワザね。相手についているエネルギーカード×10＋10のダメージを与える。
※2：5枚
アオイ：アカネちゃんの《ラフレシア》には、《草エネルギー》カードが3枚（「はなびらのまい」に必要）と《なんでもなおし配合エネルギー》が2枚付いてたの。
※3：メガドレイン
ミドリ：ダメージは30。相手に与えたダメージの半分（端数切り上げ）を回復できる。
※4：80ダメージで勝利
アオイ：《エリカのラフレシア》のHPは80。コインが2枚表になれば「きぜつ」ね。
※5：最後の勝負
アオイ：もし、これでアカネちゃんが《エリカのラフレシア》を倒せば、アカネちゃんの勝ちね。
ミドリ：でも、倒せなかったら、今度は《エリカのラフレシア》が、アカネの《ラフレシア》を倒してしまう（現在、ダメージを受けているので残りHPは20になっている）。
アオイ：「こんらん」で自分に攻撃してしまう可能性があっても、勝負するしかないのね。
※6：自爆
ミドリ：ちなみに、コイントスは2枚が表。自分に80ダメージだったとさ。ちゃんちゃん。

反省会

ミドリ：何ていうか……アカネらしいプレイだったね。こんらんしてもこんらんしても、どんどんカードで治してバシバシ行くあたり。
アオイ：でもって、アカネちゃんらしい負け方でしたわ。勝つか負けるか2分の1なんて。
アカネ：そうだね。だから、正直言ってあんまくやしくないかな？ 全力を使い切った、って感じだもん。
エリカ：私もアカネさんも、草デッキでしたから、「どく・ねむり・マヒ・こんらん」の特殊状態がたくさん出ましたわね。
マサキ：その特殊状態をどうやって治していくかが、今回のキーポイントとなったな。
エリカ：私の場合、《タマムシシティジム》がすごく役に立ちましたわ。やはり、自分の番に毎回使えるのが便利ね。「エリカのポケモン」しか回復できませんけど。
マサキ：スタジアムカードは、次のスタジアムカードが出るまで、ずっと場に置いておけるのがおいしいわな。
アカネ：わたしは、たくさん回復用のカードを入れておいたんだけどな。さすがに途中で足りなくなっちゃった。
ミドリ：そりゃ、まあ、毎回毎回「こんらん」しては治してたんじゃ、いくらあっても足りないだろ？
エリカ：アカネさんがデッキに入れてらした、拡張シートの《プクリン》が出ていれば、特殊能力の「てだすけ」で特殊状態を治すことができたと思いますよ。
アカネ：《プクリン》ね、サイドカードの最後の1枚だったみたい。
エリカ：それじゃあ、仕方ありませんわね。
アカネ：まあ、これも運だよねっ。
マサキ：そうそう、試合風景ではカットされてしまったんやけど、エリカデッキには強いトレーナーカードが多いんや。
エリカ：そうですわね。《エリカの香水》とか《礼儀作法》とかは、ほかのデッキに入れてもけっこう使えると思います。
アカネ：でも、何よりほしいのは、やっぱり《エリカのナゾノクサ》だなぁ。
マサキ：さて、ジムデッキシリーズも一段落や。次からは何をするかな。
ミドリ：まだまだやることは沢山あるしね。引き続きよろしくなっ。

出場者求ム!!

職種：ポケモンカードマスター
資格：年齢・職業・経験不問
待遇：採用者には希望カードを進呈

①きみの名前
②連絡先（住所と電話番号）
③学年・職業
④デッキに含まれるカードの種類と枚数
⑤そのデッキに対するコメント
⑥アカネ、ミドリ、アオイのうち、誰にそのデッキを使ってほしいか
⑦希望するカード（おまけカード、《ロケット団参上！》以外）
⑧連載でやってほしいこと

以上を書いて、ハガキか手紙で以下の宛て先に即応募だ！

〒151-0051
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
株式会社ホビージャパン
RPGマガジン編集部
「ポケモンカードスタジアム」係
Eメールでも受け付けています。
macon@geocities.co.jp

ポケモンクラブ らぶらぶ
【インターネット版ポケモンカードスタジアム】なんと、インターネットのポケモンカードスタジアムに、カード対戦専用のチャットができました。デッキを用意すれば、インターネットの向こうの対戦者と、自分の場をチャットで説明しながら対戦ができるぞ。専用のCGIにより、ポケモンコインの判定もできるようになっている。さっそく行ってみよう。http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/2217/

カオスギア はじめて物語



第5回 コンボってむずかしい？

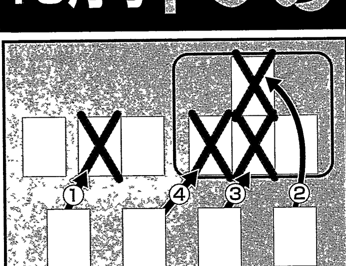
文：岩田和義（tea's すたっふ）
イラスト：田川勇二

ここは、東京都某所にあるtea'sすたっふの事務所。今日は部活がなく、いつもよりちょっと早めに事務所へとやってきた久美ちゃんですが……。

久美：やっほー、久美ちゃん登場だよ～。部活ないんで遊びに来ました～。
岩田・新川：ぬわにぃっ!?
久美：ぬ、「ぬわにぃ」って……。
岩田：ぎゃ～、早く来るんなら事務所にＰＨＳ（ぴっち）くらい入れんかぁ！
久美：だからって、そんなに驚かなくても……。
新川：（久美を無視して）岩田伍長！　Ｓゾーン、およびＩゾーンがゴミ星人に占拠されているぞっ！
岩田：（同じく無視）イエッサー！　ただちにゴミ星人を排除するっス！
久美：（部屋の惨状を見て）うわっ、きったなぁ～。
新川：久美ちゃんが来る前に片づけておこうと思ったんだよぉ～。
岩田：あぁっ、久美ちゃん！　そこ踏んだらあかん！
久美：……それより、どんなことしたらこんなに散らかるわけ？
岩田・新川：放っとけ！（泣）



10月号「つめギア」の解答



＜指了図＞

さあ、皆さんお待ちかねの、「つめギア」解答コーナーです！　ほとんどの人は最低限の勝利条件を満たしていましたが、最高の正解にたどりつけた人は5割弱だったようですね。
　それでは解答、いってみましょー！

《10月号「つめギア」最優秀解答への手順》

1:射撃フェイズ、《ハンティング》が《ヒルダ》を射撃。戦果1ゲット
2:速度2防衛側タイミング、《アシュノレル》が部隊1へ攻撃で《オフェーリア》撃破。戦果2ゲット
3:直後に《流砂の騎兵》が《ゲイルⅡ》を攻撃。迎撃されて相討ち、戦果1ゲット
4:同じことを繰り返し、戦果1ゲット。戦果5点を取ったので、この時点で勝利が決定する

　というわけで今回の問題、うまく立ち回れば勝つことすらできてしまうんですね～。
　今回の隠れたポイントは、部隊1の速度変化でした。《オフェーリア》が倒されて部隊から離れた《ゲイルⅡ》は速度2になりますが、「速度2攻撃側タイミング」はもう過ぎてますから、《ゲイルⅡ》はまだ攻撃できないんですね。
　最優秀解答を送ってくれた多くの人の中から抽選で選ばれたのは、愛知県一宮市の瓜阪亜希子さん。おめでとー！　賞品の《アシュノレル・ザ・マザー》をお送りします！

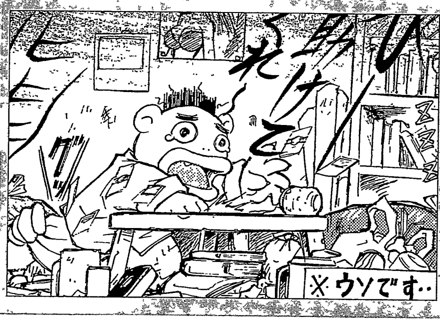
カードダスマスターズG
カオスギア
CARDDASS MASTERS カードダスマスターズG
発売元　バンダイ

価格　スターターボックス／
カード60枚＋ゲームマニュアル1,300円
ブースターパック／
カード10枚入り314円（ともに税抜）
発売中
©BANDAI 1998

Q1 エレアル旅団の戦法《集中攻撃》には「目標の包囲陣形の部隊が与えたダメージの割り振りはあなたが行う」とありますが、敵の戦力に使用した場合、そのダメージも自分で割りふれるのでしょうか。また、そのダメージは1列目からの順番を飛ばして与えることができるのでしょうか？　／東京都の橘くん（17）

1＋1はいくつなの？

われわれの事務所は八百屋さんの2階にあり、6畳と3畳の和室と、キッチン・トイレという間取りになっている。物置には布団完備で夜も安心。事務所には常に誰か一人が「巣んでいる」ぞ。ちなみに、文中の「Sゾーン」「Iゾーン」とは、新川や岩田の作業スペースという意味だ。



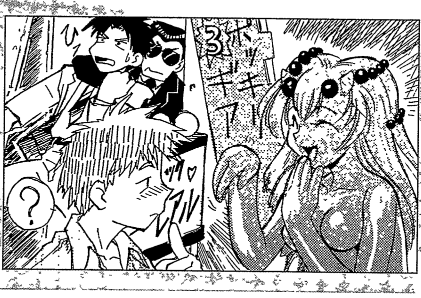
そもそも、ろくに片付けもせずに原稿を書いてるから、足跡の付いたエレガント部隊とか、3つ折りになった土塀が出てくるんじゃないか。……ちっとは掃除しろよ、オレ。





兵力カード《鏡姫》の能力は、攻撃してきた指揮官や英雄を殺すという強力なものだが、相手が《鏡姫》に攻撃しなければ意味がない。

そこで、戦法《配置転換》を使って、敵の攻撃目標を無理矢理《鏡姫》にするのがこのコンボだ。







配下カード《生きている大地》があると、ドローフェイズでの築城ができなくなってしまう。これで相手の収入や影響力を制限しておいて、自分は《混沌の城》を使い、計略フェイズに築城してしまうというズルいコンボ。

なお、《狂える闇の精霊》コンボについては、前号の大会レポートを参照のこと。

締め切り間際でゴミ溜めと化した部屋を片づけ、ティーバッグの紅茶で一息つく３人。

久美：……何か、いつもより静かじゃない？
新川：今日は、３人ほど足りないから。
岩田：確か、寺田さんとC-SHOWさんが打ち合わせで、英俊（えーしゅん）さんは家で缶詰っスよね。

これは余談になるが、tea'sすたっふは、本誌「番長学園!!」「ガルバリオン」などでおなじみの寺田とものりが召集した、新川・岩田の２人による精鋭ライター集団である(←寺田談)。事務所のメンバーは寺田＋tea'sの文字書き３人と、イラストレーターのC-SHOWさん＆藤井英俊さんの５人なのだ。

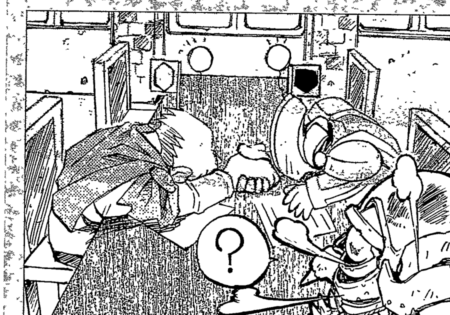
新川：んじゃ、『カオスギア』でもやろうか。久美ちゃん、デッキ持ってきたよね。
久美：確かこのへんに……（ゴソゴソ）……あ。やったー、**いいモノみっけ！**
岩田：……おい、それは僕のカードだぞ！
新川：第２弾のレア《神童ヴォルフ》だね。
久美：かわいー！　これもらったねっ！
岩田：やめてくれ～！　カードが欲しいんならこの《スタリオンハード》をあげるから！
久美：そんなのいらない（きっぱり）
岩田：なぜだー！　**コンボにも使えるいいカード**だぞ、これは？
久美：……コンボ？　何だっけ、それ？
岩田：……へ？
新川：久美ちゃん、コンボって知らない？
久美：うーん、よく聞くことばだけど、今いち……新川さんは知ってんの？
新川：オレは「バカ博」手伝ってるからね。
岩田：別に難しいことじゃないよ。簡単に言えば、カードを組み合わせて使うってこと。久美ちゃんのデッキにもコンボがあるだろ？
久美：あるけど……そんなに簡単でいいの？
新川：いいの（キッパリ）
岩田：『カオスギア』のコンボは、大きく分けて３種類くらいかな。一つは**ユニットの強化**。さっきの《スタリオンハード》とかね。
久美：いつかバカ博でやった**「ルパン」**は？
岩田：……あれも一応コンボかなぁ？(笑)
新川：バカコンボだけどね(笑)
岩田：次は、場の状況を操作するコンボ。この前の大会でも目立った《狂える闇の精霊》とか、新川さんの**《生きている大地》**とか。
久美：なるほど、配下カードを使うんだ。
岩田：（うなずく）最後は、**戦法や計略を２枚以上重ねて、威力を増すコンボ**。
新川：この前オレが久美ちゃんに食らった《地震》＋《カオスギアの暴走》もこれだな。
岩田：カードの弱点を補強するカードを選ぶ。それだけで自然にコンボができるっスよ。





《試作機獣ベルゼルガ》は、おそらく第1弾でもっとも凶悪な特殊能力を持ったユニットカードで、これと同時に戦場に出てきたユニットを、戦闘終了後にすべて破壊してしまう。だがベルゼルガは、防御力が4しかないクセに戦果が2もある。そこで、戦闘で倒されないように、戦法カード《休戦協定》を使って実際の戦闘を回避するのがこのコンボ。

ちなみにこれは公式大会優勝者の藤木敬三さんに教わったコンボです。







指揮官《スコルピオンチーフ》が攻撃した敵戦力は、行動終了になってしまう。これと、敵を攻撃しても速度を下げてさらにもう1回行動できるようになる《スタリオンハード》を組み合わせて、一気に敵の2戦力を行動済みにしてしまうコンボ。さらに《ソングオブウォー》も組み合わせると超強力。

9月号の『バカ博』に載ったコンボ。確かに2枚のカードを組み合わせて使ってますが、効率が良いとはとても言えません(……)。そんなわけで、これはコンボかと聞かれた岩田は大いに悩んだのでした(笑)

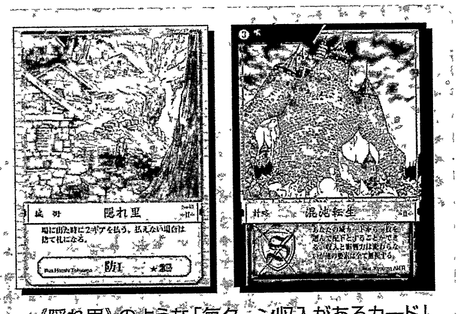




自分がガイア族メインの時に使うコンボ。まず《ボグダンプ》を使って全ユニットの速度を1にする。その後《メンズモーン》で、機動陣形以外の戦力の速度を1下げ、0にする。速度0の戦力は接近戦ができないので、機動陣形をとったこちらの戦力に一方的に殴られるハメになるのだ。

A1 《集中攻撃》は、基本的に敵の部隊に対して使う戦法カードです。また、ダメージを2列目以降に飛ばして適用することはできません。具体的な使い方としては、横に並んでいるユニットにダメージをふるときに、片方にダメージを集中させて倒す、などがあります。

「英雄の城」でコンボ数3倍！

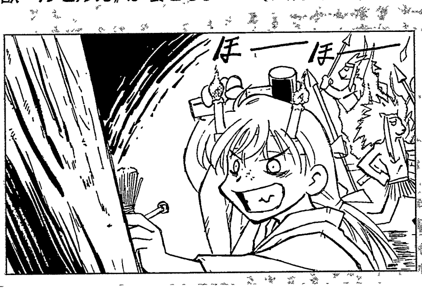


《隠れ里》のような「毎ターン収入があるカード」は、ギアの供給の土台となるものの、防御力が低いものが多いため、《地震》などで一掃されてしまうことが多い。このコンボは、このような城を《混沌転生》で配下カードにして、ダメージから守るというものだ。



『英雄の城』中、唯一の直接ダメージ系カード《ブラッドギアス》は、自分が得た戦果の3倍のダメージを相手ユニットに与える。そこで《ウォンバンケット》で戦果を2倍にしてから使えば、与えるダメージも2倍になるって寸法だ。

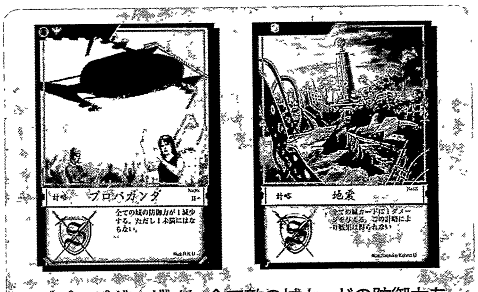
やったぁ、……これでついに、あの厄介な《試作機獣ベルゼルガ》が壊せるよ……（←嬉し泣き）



岩田：さて、ここで注目したいのが、発売中のエクスパンション『英雄の城』。この『英雄の城』を導入すれば、『カオスギア』のコンボ数は、何と3倍に跳ね上がるんスよ！
新川&久美：3倍ぃ〜!?
岩田：だって、今までは基本セット＋基本セットのコンボしかなかったのに、これからは基本セット＋『英雄の城』、『英雄の城』＋『英雄の城』という、2通りのコンボが追加されるワケじゃないっスか（キッパリ）
新川：何かダマされてる気が……。
久美：ほら、いつものことだから。
岩田：（完全に無視）てなわけで、『英雄の城』を使ったコンボを全員で作ってみよ〜う！
新川&久美：（力無く）は〜い……。

3人がかりでカードファイルを漁る。

岩田：この《混沌転生》ってのはいいっスね。《隠れ里》あたりと組ませれば《地震》もOK……あ、**《地震》といえば《プロパガンダ》**が使えるんじゃないかな？
新川：なあ、**《ブラッドギアス》＋《ウォン・バンケット》**って、ものすごいダメージにならないか？
久美：**《織光の仗身メティス》**も強いよ。《挑戦》や《一騎討ち》と組めば無敵かも。
岩田：……ちょっと見ただけでもこの数か。これは、かなりのコンボがありそうっスね。
久美：ところで新川さん、『英雄の城』のカードって、変な効果ばっかりな気がしない？
新川：うん、変なカードはコンボにしやすいから、今回は本当にコンボが増えそうだな。
岩田：……あれ、何か忘れてる気がする……。
久美：ぎくっ……。
岩田：……思い出した！　久美ちゃん、僕の《神童ヴォルフ》を返すのだぁ〜っ！
久美：うわぁ、やっぱり覚えてた〜っ！（笑）



《プロパガンダ》は、全て敵の城カードの防御力を1下げてしまう計略カード。これを使っておいてから《地震》を撃てば、防御力2以下の城を一掃することができる。う〜ん、強力っス。もちろん《プロパガンダ》を複数使えば、効果は倍増だぞ。



英雄カード《織光の仗身メティス》は、戦闘時、いちばん始めに受けたダメージを無効化するカード。
最初のダメージが効かないなら、1回しか戦闘しないようにすればいい。つまり、《挑戦》や《一騎討ち》で敵の数を制限すれば、《メティス》が死ぬことはまずないのだ。

次回予告

うわぁ〜！　今回は注釈満載なんで、予告が狭いっス〜！　つーわけでスパッと行くっスよ！
さて次回は、新エクスパンション『英雄の城』を徹底解剖！　『英雄の城』で『カオスギア』はどう変わるのか？　年末には「グランドトーナメント」もあることだし、欠かさずチェックして欲しいっス！

あて先
〒151-0051
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
（株）ホビージャパン
RPGマガジン編集部内
「カオスギアはじめて物語」係

万国バカデッキ博覧会

第5回　“華麗なる闘い”とはこういうことだ！　ハイパーエレガントデッキ！

毎回、『カオスギア』の中から“笑えるネタ”を発掘してデッキを組んでいくこのコーナー。
今回はエレガントな闘いの究極型、ハイパーエレガントデッキだ！

久美：で〜きた！　私のバカデッキ「華麗なる舞踏会」デッキ！
新川：どれどれ……。
久美：《帝室外交団》を使ってお金がかかる舞踏会を開いたら、《偽指令》でもれなくご招待〜。
岩田：ふん、ふん。
久美：舞踏会＝戦場では、絵的にかっこいい王子様たちがいっぱい待っているんですよ。
岩田：う〜ん、これじゃ今ひとつパンチが弱いなあ。
新川：こういったデッキを作るなら（ニヤリ）
岩田：やっぱエレガントじゃないと（ニヤリ）
久美：え、えええええれがんと？
新川：そう、このデッキにはエレガントが足りないのだ！
岩田：エレガントを追加せよ！
久美：あ、あうあうあう（うろたえる）

久美ちゃんのデッキを勝手にいじり始める岩田と新川。あっという間に主要なカードが入れ替わっていく。そのパワーに圧倒される久美に明日はあるのか！
そして久美ちゃんのデッキの運命は！



●デッキコンセプト

「これで私も舞踏会へ行けるのね……」
華麗でない振る舞いは許されない。それが舞踏会。戦場で開かれる舞踏会で、きみは華麗に生き延びることができるのか！

・キーカード1《帝室外交団》《道化師》
「ここは貧乏人の来る場所じゃないですわよ」
《帝室外交団》は、対戦相手の指揮官・英雄に出撃費1を加算するカード。《道化師》は敵味方すべてのユニットに出撃費1を加算するカード。すなわちこれらは、戦場を、お金のかかる舞踏会の会場にしてしまうカードだ。場に何枚も出すと非常に嫌がられるぞ。

・キーカード2《一騎打ち》《挑戦》
「貴様に決闘を申し込む！」（←白い手袋を投げつける）
《一騎打ち》は自分と相手が戦場に英雄、もしくは指揮官1体を残して、ほかのユニットを戦場から撤退させるカード。《挑戦》は双方1戦力を残して戦場から撤退させるカード。つまりは決闘するためのカードだ。
優雅に戦うことこそ、このデッキの神髄。ならば決闘なくしてこのデッキの闘いは語れない！

Q2　戦法《ビオサバールの門衛》で外壁になったユニットに戦果があった場合、戦闘で壊されたら戦果置き場に行くのでしょうか。　／兵庫県の山口くん（24）

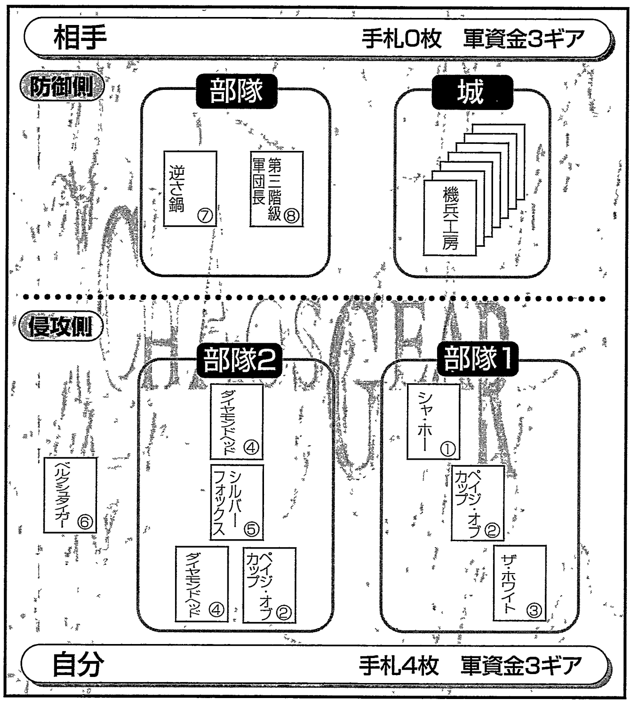
つめギア

うれしいプレゼント付 詰めカオスギア

「詰めギア」とは与えられた状況の中でカードを動かし、いかに有利な条件にするかを楽しむ、言わば『カオスギア』版詰め将棋である。

クリア条件
「このターンの間に敵陣の城を可能な限り破壊せよ」

今回の賞品
《シルバーフォックス》



手札解説 自陣側手札

注:自陣の影響力は十分にあるものと考える

①《狙い撃ち》 デ・バース 戦法
使用コスト:2ギア
1ユニットの射撃ダメージを1上昇させる



②《突撃》 マナ王国 戦法
使用コスト:3ギア
1兵力に突撃能力を与える



③《スタチュー・オブ・ザ・ダラート》 ガイア族 戦法
使用コスト:3ギア
機動陣形を組んだ部隊が接近戦によりダメージを与えた場合、場に出ている1枚のカードにダメージを移し替えることができる。



④《ゆがんだ天秤》 エレアル旅団 戦法
使用コスト:3ギア
戦闘の終わりまで、速度3のユニットは速度1に、速度1のユニットは速度3になる。



場札解説

●自陣側 場札

第1部隊
①機眼顎シャ・ホー
エレアル旅団 英雄 戦果1 攻5/防3/速0
出撃費:③ 射撃3
出撃時に2ギア払うと速度1になる

②ペイジ・オブ・カップ
カオスフォーマー 兵力 攻2/防2/速2 出撃費:① 射撃1

③イシュティエル・ザ・ホワイト
ガイア族 英雄 戦果1 攻3/防2/速3 射撃1
率いられている戦力は、射撃しても行動終了にならない

第2部隊
④ダイヤモンドヘッド
エレアル旅団 兵力 戦果1 攻5/防5/速1
このカードが捨て札になった時、相手は5ギアを得る

⑤シルバーフォックス
ガイア族 指揮官 戦果1 攻2/防2/速2 出撃費:①
自陣の持つ影響力の中でガイア族が最大でなくなると、捨て札にされる

⑥攻城機兵『ベルクシュタイガー』
デバース帝国 兵力 攻3/防3/速1 攻城(+2)

●敵陣側 場札

⑦逆さ鍋
エレアル旅団 兵力 攻1/防3/速1
逆さ鍋のいる部隊を射撃したユニットは、自分の射撃能力分のダメージを受ける

⑧第三階級軍団長
デバース帝国 指揮官 攻1/防1/速1



●敵陣側手札

0枚 軍資金3ギア

●敵陣側 城カード

(外壁から順番に)

機兵工房	防2
税関	防3
ジャンクヤード	防2
自壊式緩衝壁(※)	防1
土塀	防4
逢魔が辻	防2
工場街	防1



※自壊式緩衝壁
城壁 防1 デ・バースの影響力1
自壊式緩衝壁の防御力を越えたダメージは0になる

今回の難易度:★★☆☆☆

※ちなみに前回の問題は★1つです

皆さん、お待ちどうさま!

2か月に一度の詰めカオスギア、略して「つめギア」の時間がやって参りました。
つめギアというのは、問題として出題される状況を、自分が有利になるよう解決する"詰め将棋"みたいなもの。このコーナーでは、2か月に一度、読者の皆さんに回答してもらい、正解者には抽選で賞品をあげてしまおうというワケなのです!

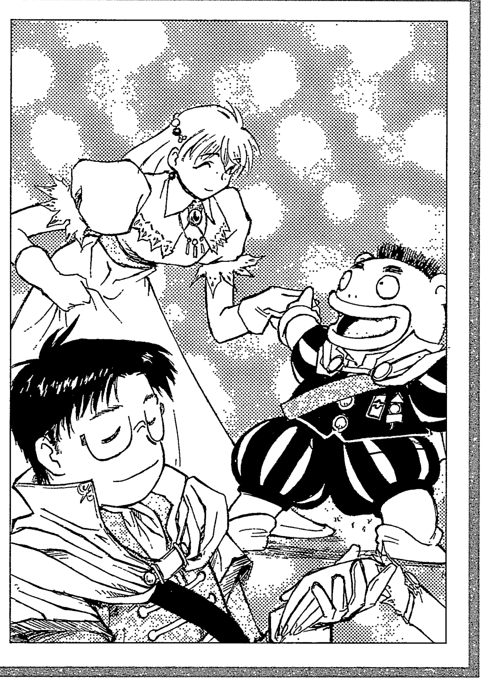
さて、今回のつめギアですが、初回の正答率が高かったこともあり、少々問題を難しくしてみました。
現在の状況は、自分が侵攻側で相手が防御側。出撃ユニット決定後で、射撃フェイズの前と考えてください。
今回の問題では、手札にある4枚のカードを使用することができます。自陣のギアは3ギアで、影響力は十分にあるものと考えて下さい。
クリア条件は、このターンの間に敵陣の城を可能な限り多く破壊すること。
今回のポイントは2つ……《機眼顎シャ・ホー》と《イシュティエル・ザ・ホワイト》隊です。まず《機眼顎シャ・ホー》は「英雄の城」から登場した速度0のユニット。速度0の戦力は、射撃はできますが、接近戦を行なうことができません。今回の状況は出撃後ですので、《シャ・ホー》の速度を上げる能力は使えません。これにより、イシュティエル隊の部隊速度も0になりますので、せっかくのイシュティエルの能力がムダになっています。このへん、要注意ですね。

つめギアの問題が解けたら、問題を解いた手順をはがきに書いて送ってください。ついでに質問、君の考えたバカデッキなどなども書いてくれるとさらにgoodです。書き切れない人は封書でもOK!
最優秀解答者には、抽選でこの問題にも登場している「英雄の城」のレアカード、《シルバーフォックス》をプレゼントします!
模範解答と最優秀解答者の発表は2か月後、2月号に掲載予定です。
それでは、みなさんの回答待ってま〜す。

今回のヒント
4枚の手札は、1枚ずつ使い道を検討してみよう。何か大きな発見があるかも!

●デッキの使い方

久美:ねえ、内容的にはそれほど変わったように見えないんだけど?
新川:う〜ん、簡単に言えば"対戦相手を引き込むパワーが変わった"のかな?
岩田:《一騎打ち》を入れることで、対戦相手を引き込むパワーはものすごく上がったし、「決闘」と言う華麗なシチュエーションも演出できる。
久美:それがエレガントな闘い?
新川:その通り(キッパリ) 1対1の決闘はやはり優雅で気品ある物だよ。ロールプレイもしやすいし。
岩田:《挑発》で相手を出撃させ、《一騎打ち》で「決闘を申し込む!」
新川:華麗にして、優雅な、ああっまさにエレガント!
久美:新川さん怖い。
岩田:まあまあ、それにしても新エクスパンション『英雄の城』はバカデッキ向けのカードが多くていいッスね。
久美:今回も《神童ヴォルフ》とか入っているし。
岩田:読者さんのバカデッキも色々と見てみたいなあ。
久美:ってワケで、お便り待ちしてまーす。
岩田・新川:ああっ、締めのことばをっ!



今回のレシピ

城デッキ

税関	×4
機兵工房	×1
工場街	×4
帝国図書館	×2
市場	×3
匠会支部	×3
胸壁	×1
城門	×2

メインデッキ

帝室外交団(お金のかかる舞踏会)	×4
道化師(舞踏会に呼ばれたピエロ)	×3
偽指令(舞踏会への招待状)	×2
無血開城(会場はこちらです)	×3
勅命(新しいドレスを買おうかしら)	×2
一騎打ち(決闘を申し込む!)	×3
挑戦(決闘を申し込む!!)	×3
休戦協定(断る!)(踊りましょ)	×4
挑発(舞踏会への招待状II)	×2
紺碧の戦王ローレン(国王陛下)	×1
神童ヴォルフ(王子様)	×1
皇帝特使(お迎えに上がりました)	×1
侍従(そのまんま)	×2
闇の甲冑(騎士団)	×2
燎炎の騎士(女騎士)	×2
公女ガーベルシュタイン(公女様)	×1
ドキア工房破壊工作部隊(ゾロ)	×4

+その他、エレガントなカード

A2 《ビオサバールの門衛》は、ユニットを外壁にするのではありません。あくまでユニットの防御力を外壁の防御力に足すだけです。戦法カードのみの効果で捨て札になったユニットは、戦果のあるなしにかかわらず墓場に行きますから、この場合戦果にはなりません。

GUNDAM TCG

ガンダムTCG エクスプローラー

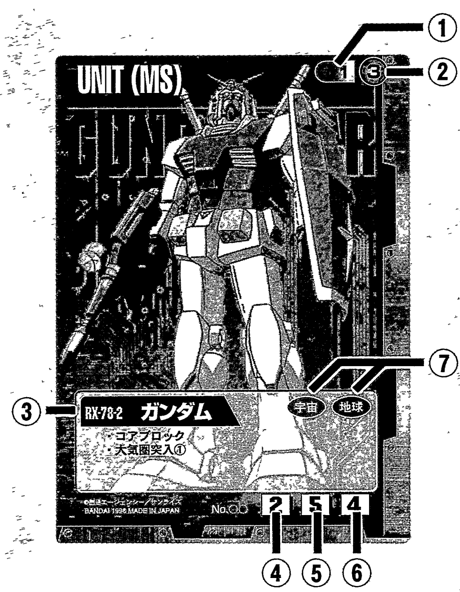
今月は、ついにカードデザインが公開される「究極のガンダムTCGを創ろう」コーナーを拡大してお送りしよう。前回紹介した「モビルパワーズ」の耳寄り情報もあるぞ！

究極のガンダムTCGを創ろう！②

バンダイ・カードダスマスターズGシリーズで発売されるガンダムTCGを皆で育てていくのがこの「究極のガンダムTCGを創ろう」コーナーだ。先月行なった読者参加ゲームアンケートへの協力、どうもありがとう！　今回は、ついに決定した『GUNDAM WAR』（仮）のカードデザインとゲームの基本手順を大紹介する!!　もちろん、「オレ的極ガン」コーナーもあるぞ！

ついに決定！ これがガンダムTCGのデザインだ!!

ユニットカード



他のカードとデザインが違うということには、バンダイHP上で行なわれたアンケートでも賛否は分かれたようだ。最終的にすべてのMSをカード化するならこのデザインが一番妥当だろう。ゲームシステム上も見わけやすくてよい。

キャラクターカード



キャラクターカードは、できるだけ多くのキャラをカード化するとのこと。リクエストはお早めに。カードには、ほかにコマンドカードとエリアカードがある。

※カードは試作品であり、商品とは異なります。

お待たせしました！　これが、『ガンダムウォー』（仮）の基本カードデザインだ。次ページで説明する基本手順同様、多少は変化するけれど、基本的には製品版もこのデザインとなるようだ。それではカード各部の説明をしよう。

①陣営TECレベル／その他必要TECレベル
ここに書かれている2つの数値の合計枚数、TECレベルカードというカードが場に出ていないと、このカードは配備できない。左のシンボルは、そのカードが所属する陣営を示す。

②コスト
配備の際には、ここに書かれている数値の枚数、山札から捨て札へカードを捨てる。

③カード名
そのカードの名前

④射撃力／⑤格闘力／⑥防御力
ユニットの場合は射撃力／格闘力／防御力そのものを、キャラクターの場合はユニットの射撃力／格闘力／防御力をその数値分上げることを示す。

⑦戦闘可能エリア
ユニットの戦闘可能なエリアを示す。

オレ的極ガン

ここは、皆のガンダムTCGに対する熱い意見を毎回紹介するコーナー。制作スタッフにも意見は届いているから、みんなバンバン意見を送るように！　今回紹介した基本カードデザインや基本手順についても、たくさん意見を寄せてほしい。皆の声次第では、まだまだルール改訂も行なっていくそうだ。あて先は次ページ➡。

●イラストについては最新のもの（ガンプラのマスターグレード用のものなど）、または新作のものを使ってほしいです。新旧が中途半端に混ざっているのは見たくないです。個人的にはガッシャや水中型ガンダムのような、特にマイナーなものも出してほしいです。（熊本県・匿名希望）

●MSがあるのだから（ドダイやフライングアーマーのような）MS用の支援メカもほしいです。支援メカでMSの性能が上げられると戦闘もおもしろくなるんじゃないかと思います。Zガンダムやメタスを出すのなら、MA形態のカードもほしくなります。ウェイブライダーなら支援メカっぽいこともできるかもしれません。また、エキスパンションを出すつもりならば、MSVなどのものを出してほしい。そうすればデッキ構築の時にザクデッキだとかを作れます。（愛知県・P.N.機械の友）

『GUNDAM WAR』(仮)、ゲーム基本手順

次はゲームの基本手順だ。こちらもカードデザイン同様にα版だけど、内容は十分に伝わると思うぞ。

◆ゲームの準備

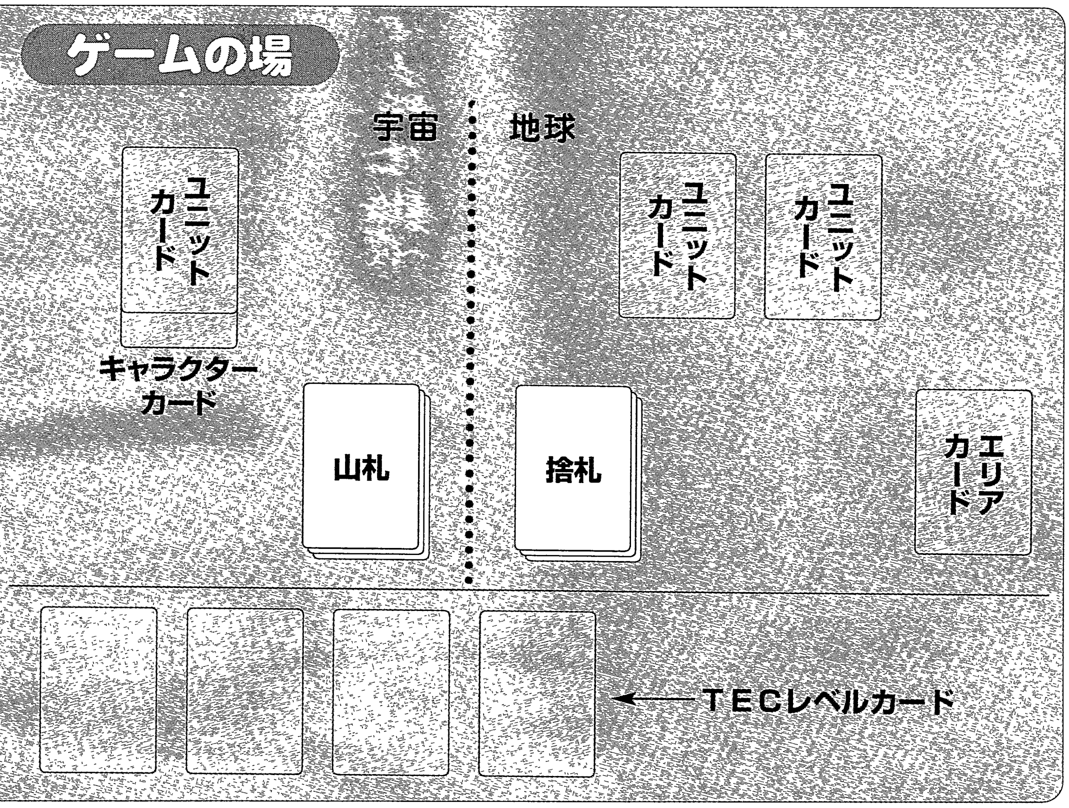
ゲーム開始前に以下の手順を踏む。

①2人のプレイヤーは、互いに60枚ずつのデッキを持ち寄る。
②互いのデッキをランダムにシャッフルしたあと、手札から7枚ずつ引く。
③ジャンケンなどで、先攻後攻を決める。
④手札が気に入らない場合、1回だけ引き直すことができる。

◆ターンシークエンス

プレイヤーは自分の手番(ターン)に以下の手順を踏み、これを相手と交互に繰り返す。先に相手の山札(ライブラリー)を0にしたプレイヤーの勝利となる。

①リロールフェイズ
②ドローフェイズ
③戦闘フェイズ
④配備フェイズ
⑤ディスカードフェイズ



上の「ゲームの場」を見ながら、ターンの各フェイズについて説明しよう。

★リロールフェイズ

自軍のロール(横に倒し、行動／使用済みを示しているカード)をすべてもとに戻す(リロール)。

★ドローフェイズ

山札から1枚引く。

★戦闘フェイズ

自軍のユニットカードやコマンドカードを使って戦闘を行なう。戦闘を行なうユニット数に制限はないが、1ターンでは、地球か宇宙のどちらかのフィールドで1度しか戦闘を行なうことができない。戦闘をしたり、能力を使ったカードはロールする。

★配備フェイズ

ユニット、キャラクター、エリア、TECレベルカードを各種1枚のみ配備できる。

★ディスカードフェイズ

手札が8枚以上ある場合、7枚になるように調整(捨て札)する。

自分のターンに必要コストを払って、ユニットを配置したりコマンドカードを使いながら戦うのが基本的な流れだ。ただし、「ガンダムウォー」はガンダム世界の広い時代を扱っているため、カードを使用する時、コスト以外に必要なものが出てくる。それが、TECレベルカードだ。TECレベルカードには、連邦軍／ジオン軍／ティターンズ／ネオジオンの4種類が存在する。「ガンダムウォー」の世界にはこのカードが示す4つの陣営が存在し、基本的にすべてのカードはそのどれかに所属している。そして、カードを使用するにはその所属する陣営のTECレベルが必要数に達していなければならないのだ。TECレベルは1ターンに1レベルしか上げることができないから、後の時代に出てくるものほど、使用できるタイミングは遅くなる。ザクは簡単に作れるけど、Zガンダムはそうはいかないってわけだ。

次回は、いよいよ戦闘システムの紹介をするからお楽しみに!

「モビルパワーズ」 RPGマガジングレイトに登場!!

前号緊急紹介をしたSDガンダムカードゲーム「モビルパワーズ」が、11月末発売のRPGマガジングレイト3号で紹介されるぞ! 前回のプレイングガイド完全版に加えて、カードリストやデッキ構築ガイドも完璧だ。しかも、イラスト部分にはることで、光るキラカードが作れてしまう「シールダスEX SDガンダムワールド」(8枚入り税別100円)の情報も入る予定。「モビルパワーズ」をプレイする時、皆に差をつけたいなら要チェックだ!!

GUNDAM TCG EXPLORERでは、知りたいガンダムTCG情報やガンダムTCGに対する意見を募集しています。以下のあて先までどんどんお便りください。
★あて先
〒151-0051
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
(株)ホビージャパン
RPGM編集部内
「GUNDAM TCG EXPLORER」係まで



ねこ耳育成カードゲーム
ぽわぽわ
Version 2 Second Edition
second editionは first editionに 追加して 使用できます
9月27日発売！
★ルールをよりプレイしやすく大幅改訂！
★新キャラクター20種類・ゲームカード34種類追加。
ねこ耳達が望むのは、ご主人様の愛情です。
名ブリーダーへの道は山あり谷あり。
降りかかる困難を越え、たくさんの
愛情を注いでください。
スターター 1400円
（1キャラ分5枚/ゲームカード60枚）
ブースター 400円
（1キャラ分5枚/ゲームカード6枚）
ぱにぱに放送局
ぽわぽわ出張所
URL[http://www.inv.co.jp/~popls]
ぱにぱに/ぽわぽわの
最新情報を随時紹介中！
ぱにぱに/ぽわぽわ/ますプリ
のお申込み&お問合わせは…
株式会社ポプルス
〒197-0013 東京都福生市武蔵野台 1-11-9 営業部ゲーム係まで
TEL.042-552-0596 FAX.042-551-5224 定休月曜日
Highschool Mages
ぱにくり ぱにっく+
スターター ￥1400
ブースター ￥400
絶賛発売中
ますたぁおぶプリ～チャ～
スターター ￥1600
ブースター ￥400
ますプリ発行元 モモのつぼみ♥

東京ホビット

東京ホビットは全てパックをバラした新品ばかりです。

シングルカードも充実!

リーズナブルなプライス!!
見やすいレイアウト!!!

ウルザズサーガ好評発売中

マジック関連書籍

[ホビージャパン]
新刊:¥2,667 マジック:ザ・ギャザリング公式百科事典 ¥1、714 公式プレイングガイド 各¥500 入門ガイド・ウェザーライトガイド・テンペストガイド・ストロングホールドガイド
各¥1,143 デュエリストジャパンVol.1,2,3,4
RPGマガジンバックナンバーもあります
[新紀元社] 各¥2,000 デッキファイル2・マジックカードファイル・デッキファイル・ビギナーズファイル・カードファイル3 ¥2,200 カードファイル4 ¥2,136 マジックマニアックス

新宿店

目印はモスバーガーの赤い看板

駅より徒歩3分



よる10時まで営業
休日は9時まで

〒160-0023 東京都新宿区西新宿7-1-8 ヒノデビル2F
03-5389-3933

営業時間

月~金
12:00~よる10:00
土
11:00~よる10:00
日、祝
11:00~ よる9:00

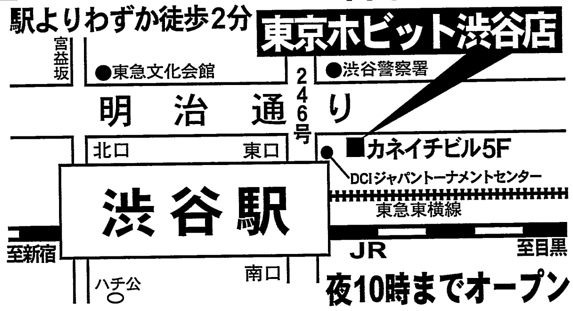
両店共 年中無休

渋谷店

目印はめしや丼

駅よりわずか徒歩2分

東京ホビット渋谷店



夜10時までオープン

〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-18-2 カネイチビル5F
03-5468-2250

通信販売ご希望のお客様へのお願い!

シングルカードの通販をご希望の方は、まず リスト をお申し込み下さい。300円分の切手を同封の上、下記住所までお送り下さい。リストと注文書をお送りいたします。(全てパックをバラした新品ばかりです)

〔通販ダイヤル〕スピーディーで安心! クロネコヤマト便でお届けします。

時間指定サービスも開始!

24時間FAX受付
03-5389-7447

03-5389-3948

メイルショップ。 送料無料 (1万円以上お買い上げの方)

①電話で在庫確認。
②商品を予約。
③郵便局で現金書留にて代金を送る。
④1週間程で商品が届く。

テレ・ショップ。 電話1本でスピーディー 送料500円 (1万円以上お買い上げの方)

①電話でお問い合わせ。すぐ発送手続。
②2日程で商品が届く。
③商品と引換えにヤマトの配達員に代金を支払う。

但し、1万円未満・特価品に関しては、メイルショップ500円・テレショップ1000円の配送料になります。

現金書留送り先 〒160-0023
リスト申込み先 東京都新宿区西新宿7-1-8 ヒノデビル2F (株)東京ホビット まで

MAGIC The Gathering / URZA'S SAGA

ウルザズ・サーガ日本語版 11月いよいよ発売!!

M:T・Gイタリア語版
アライアンス ビジョンズ
アイスエイジ 入荷しました！
※アングルード在庫あります。

ポケモンジム拡張パック 第1弾 リーダーズスタジアム

全96種　新カード51種　10枚入り

新カードをGETして、大成堂の無敗ポケモンマスターを討すのだ!! ←ダレ？

￥291（税別）

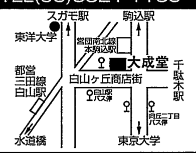
取扱いシングルカードリスト

エクソダス・ストロングホールド・テンペスト・ウェザーライト・5th Edition・4th Edition・クロニクル・ミラージュ・ビジョンズ・アイスエイジ

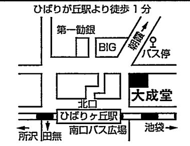
※アイスエイジは英語版のみ、他シリーズは日本語版・英語版両方在庫ございます。

◎ひばりが丘店での取扱いシングルカードはストロングホールド・テンペスト・5thEdition・ウェザーライト・のみとなります。その他のエキスパンションは文京店よりのお取り寄せとなります。

文京店
〒113-0021 東京都文京区本駒込1-1-24
TEL(03)3821-1135



ひばりが丘店
〒202-0002 東京都保谷市ひばりが丘北3-3-24
TEL(0424)22-5331



石神井店
〒177-0041 東京都練馬区石神井町3-27-2
TEL(03)3997-1185

十条店
〒114-0031 東京都北区十条仲原1-8-28
TEL(03)3906-2985

TOYS&HOBBY TAISEIDO

大成堂

営業時間AM10:00～PM8:00
定休日:火曜日
プラモデル・ガレージキット・工具・材料・ガン・RPG・Nゲージ・TVゲーム・一般ゲーム・一般玩具etc

通信販売について

※シングルカードの通信販売でのご注文は、以下の方法で行って下さい。
○電話又はFAX(文京店FAX No.03-3823-7660、ひばりが丘店FAX No.0424-23-5339)にて、カードのシリーズ名、レアリティー、カラー、カード名、枚数を提示して下さい。（例 日本語版テンペストで白のレアカードのオーラトグを2枚）又、4thと5thの両方で出ているカードもありますのでご注意下さい。送金は在庫確認後、現金書留又は郵便為替にて行って下さい。送料は一部地域を除いて500円となります。(合計金額が1万円以上の方は送料サービスとさせていただきます。)通販は文京店とひばりが丘店で行っております。
※通販は基本的にレアかアンコモンのカードのみとさせていただきます。ひばりが丘店での取扱いシングルカードは、テンペスト、5thEdition、ウェザーライト、ストロングホールドの日本語版・英語版のみとなります。その他エキスパンションは文京店でのお取り寄せとなります。

マジック：ザ・ギャザリング

Black Loutus 展示中

スターター&ブースター、各種発売中!

（日・英・伊・中・仏・独、各国版取扱い）
ザ・ダーク、アライアンスなど絶版ブースター豊富!
構築済デッキ各種（エクスダス、ストロングホールド、5th）
UNGLUEED新入荷!他、各種トレーディングカードもあり。

MTGシングルカード高価買取中

★尚、買取りは店頭受付のみとなっていますので、お電話によるお問い合わせはご遠慮下さい。

MTGシングルカード 通信販売を始めました。

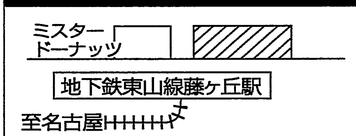
（各種レアカード、絶版カード1枚より通販を致します。）
★モックス、デュアルランド…etc

シングルカード通販専用ダイヤル
052-760-0641

他マジック関連アクセサリー・ガイドブック各種取扱。
（尚商品には別途消費税がかかります。）

通販受付中

受付時間 11：00～
TEL 052(760)0641
（通販受付専用）
詳細はTELにて。



地下鉄②番出口を出てすぐ

白樺書房 TEL 052(760)0641

名古屋市名東区藤が丘164番地
〒465-0032（地下鉄藤ヶ丘駅前）

DCI 公認店

MAGIC The Gathering®

専門ショップＪＲ八王子駅前に出現！

HOBBY HOUSE MagicFortune マジックフォーチュン

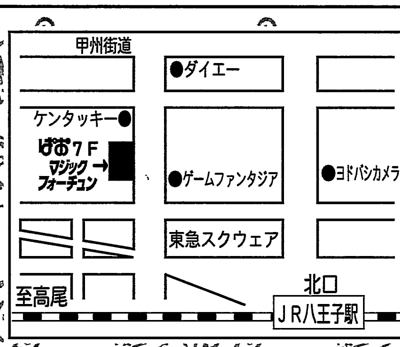
マジックフォーチュン 八王子店

営業時間 11:00～21:00

WELCOME

◆デュエルルーム最大４２席用意！！
◆会員の方はポイント１０％還元！！
◆シングルカード好評発売中！！
◆毎日公式認定大会開催中！！
◆毎週土曜日ドラフト戦開催中！！
◆初心者大歓迎！！
　スタッフが優しく御指導します！！

http://www01.u-page.so-net.ne.jp/za2/pao/
E-mail fortune@jb3.so-net.ne.jp



東京都八王子市東町１３-１２ＣＲビル７Ｆ
ＴＥＬ０４２６-４４-１９１０
ＦＡＸ０４２６-４４-１９１５

大好評の通信販売！！

インターネット&ＴＥＬ&ＦＡＸで！

・ＦＡＸ、e-mailでの受け付けは２４時間ＯＫ！　ＴＥＬでの受け付けは、１１：００～２１：００
・お支払いは商品と引き替え！！　運送屋さんにお支払ください。
・詳しくはホームページをご覧頂くか、お問い合わせ下さい。

PLAY SPACE HIROSHIMA

～１１月のイベント～
第２１回広島カップ（DCI公認）
日時：平成10年11月22日(日)9:30～18:00
場所：広島青少年センター
受付時間：9:30～10:20
内容：タイプⅡトーナメント・スイスドロー６回戦
参加費：500円（見学者も500円必要です）
定員：64名程度（当日受付のみ）
主催：広島MTG研究会

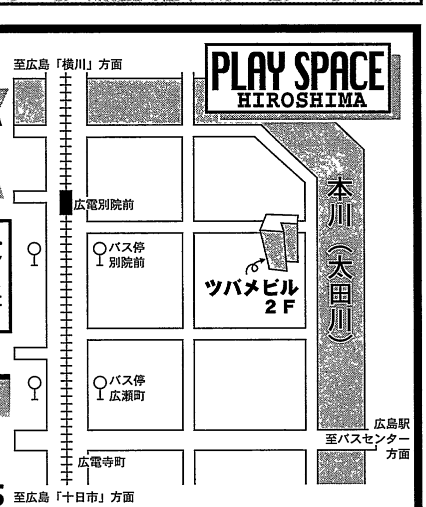
新作エキスパンション

ウルザズ・サーガ

（英語版・日本語版取扱ってます。）

取扱い商品
MTG(英語版・日本語版・中国語版)・ポケモン・モンコレ・真・女神転生・央華封神等のTCG、テーブルトークRPG(RPGマガジンのバックナンバー、ダイス等のアクセサリーも有ります)、ボードゲーム&カードゲーム(ディプロマシー、カタンの開拓者たち(日本語版・ドイツ語版)など)

通販受付中(FAXでのみ受付中)



プレイスペース広島

平日
PM3:00～PM10:00
土・日・祝
AM10:00～PM10:00

〒730-0801 広島市中区寺町4-9-204　TEL/FAX 082-295-0035

衝撃!

さらば、アバロンヒル!!



最後の大放出か!?

なんと、SLGの老舗アバロンヒル社が店じまい!

AH社を買収したハズブロー社は、今後の展開については未だ沈黙しており、旧AH製SLGの入手は困難となることが予想されます。これがAH社製品を入手する最後の機会かもしれません。まだ入手していないものがあれば、お早めに!

アバロンヒル社 SLGの一例

バラ戦争	¥5,000	ナチドイツ空軍	¥4,800	文明の曙	¥6,500
戦争と平和	¥6,000	ゲティスバーグ	¥3,200	ロビンフッドの伝説	¥2,300
ドーントレス	¥4,300	ガダルカナル	¥5,500	ギャングスターズ	¥4,700
ムスタング	¥4,000	タイタンの掟	¥5,600	アウトドアサバイバル	¥4,100
日本航空母艦の戦い	¥7,500	剣と魔法の国	¥5,200	ベンハー	¥2,800
リヒトフォーフェン	¥4,300	TVウォーズ	¥2,500	フェーダル	¥4,700
帆船の戦い	¥4,300	ディプロマシー	¥4,700	レイルバロン	¥4,700
第3帝国	¥5,200	DXディプロマシー	¥8,600		

(現在入手可能なもの)

忍び寄る機械化帝国の影!
今開かされるレガシーの秘密!

MTG新シリーズ ウルザズサーガ

Urza's Saga



大好評発売中

トーナメントデッキ(スターター) ¥1,680

ブースターパック ¥500

構築済デッキ ¥1,580

※価格は日本語版、英語版共通です。

無料デュエルスペース有ります。

MTGエキスパンション続々入荷中

エクソダス		英語版 ¥480	日本語版 ¥480
ポータル・セカンド	スターター	英語版 ¥1,380	日本語版 ¥1,420
	ブースター	〃 ¥460	〃 ¥480

MARK ADVANCED IMPORT HOBBY MART GAMES & MODELS

マーク 渋谷PARCO PART I 6F

マジック:ザ・ギャザリング エキスパンション各種取り扱い

http://www.hobbyj.co.jp/posthobby/

その他、各種トレーディングカード 取り扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。通信販売も承っております。

〒150-8377東京都渋谷区宇田川町15-1渋谷パルコパート1・6F TEL 03-3464-6627 営業時間AM10:00〜PM8:30



FAMITSU TRADING CARD SERIES
ファミ通トレーディングカードシリーズ
ブレイヴフェンサー
武蔵伝
武蔵ワールドをカードにゲット・イン!!
全150種類
『ブレイヴフェンサー武蔵伝』に登場した
すべてのキャラクターやモンスターをはじめ、
ゲーム中の名シーンを再現したイラストをカードにゲット・イン!!
『ブレイヴフェンサー 武蔵伝』の世界を再現し、わかりやすいシステムを追求することにより完成した
『ブレイヴフェンサー 武蔵伝トレーディングカード』。さまざまな能力を秘めたサポートユニットと
ステージカードで自分に有利な状況を作り、集めたビンチョパワーでキミの英雄を召喚しよう!!
発売中
SQUARE NO.1 ACTION RPG GAME!!
1パック10枚入り
333円+税
1箱15パック入り
4995円+税
敵の特殊能力をゲット・イン!
奪った特殊能力で
バトルに勝利しよう!!
真・女神転生
DIGITAL DEVIL STORY
TRADING CARD
第2弾
トレーディングカード
全245種類
1パック10枚入り
333円+税
1箱15パック入り
4995円+税
■新たな悪魔、パートナーをはじめ、
新規の武器、アイテム、魔法も登場。
■第1弾と合わせて使用可能。
■イラストはもちろん金子一馬氏。
開放セヨ、
カードニ封ジラレシ驚異ノチカラ
NOW ON SALE!!
好評発売中
©1998 スクウェア ©ATLUS 1997
制作:月刊ファミ通ブロス編集部 制作協力:スタジオ因果横暴
ファミ通特約店、ゲームショップ、おもちゃ屋、書店、カードショップなどでお求めいただけます。
◆パックのなかにはトレーディングカードがランダムに入っています。
●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：株式会社ダイレクト
電話(03)5351-8102 http://www.ascii.co.jp/direct/
1998 MADE IN JAPAN
■ゲーム内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜日から木曜日の午後2時～午後4時のあいだに、☎(03)5433-7142 月刊ファミ通ブロス質問電話まで
発行元:株式会社アスキー 東京都渋谷区代々木4-33-10 ☎(03)5351-8111 発売元:株式会社アスペクト 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル ☎(03)3299-1493

Information Explorer

インフォメーション・エクスプローラー

MENU

ANIMATION
BOOK
COLUMN 〉
- 77 制服庭園
- 78 RPGこわい
- 81 RPG一代男

EVENT
GAME SOFT
INFORMATION
INTERNET
ITEM
MAIL GAME
MOVIE
NEW RELEASE 〉
- 76 今月のプレゼント
- 79 新作書籍
- 82 今月の新製品
- 85 新作ビデオ＆LD
- 87 新作CD

TABLE TALK
TCG

HELP

◆プレゼントアイコン

Pはプレゼントアイコンです。このアイコンの付いている製品には、メーカー様からのプレゼントがあります！ご希望の方はこの下のアンケートハガキの書き方と、76ページのプレゼント一覧を熟読のうえご応募ください。

◆アンケートハガキ

82ページと83ページの間にあるはがきはアンケートはがきです。表面には住所・氏名・年齢・性別・職業とそれぞれの質問の回答をご記入ください。裏面には各記事の内容を３段階で評価する欄があります。適当な欄にチェックしてください。

なお、あまりにも未記入の欄が多い場合は集計できないことがありますので、できる限り評価を記入してくださるようお願いします。そのほかの集計結果は次号以降の本誌の内容に反映されます。

※「今月号でいちばん好きなイラストは？」の欄には、RPGマガジンをひととおり眺めて、いちばん気に入ったプロのイラスト(投稿・広告含まず)を「Xページの Y番目」という形で指定します。Yに入る数字は、記事を読むときに何番目に目につくイラストかという順番です。そのページにイラストが１点しかなかった場合「Y番目」という部分は必要ありません。順番がわかりにくい場合は、どのような絵かを文章で説明してくださってもけっこうです。

例：50ページの4番目(C=SHOW先生の「エリカ」顔イラスト)

投票の結果は、「リーダーズコラム」146ページに掲載されます。また「個人別集計」部門は、以上のような個別イラストの投票数を、イラストレーター別に再集計したものです。

なお「読者コーナーのイラストでいちばん好きなイラストを描いた人は？」の欄には、そのイラストを描いた人の名前を記入してください。

INFORMATION

10月号読者プレゼント当選者――

「魔法のステージ ファンシーララ」ポストカード／静岡県・赤木介次ほか９名／②「ロードス島戦記 英雄騎士伝」ポスター／東京都・音房慶ほか９名③「央華封神TCG」セット／千葉県・高井修也ほか２名④「カオスギア２」１ボックス／東京都・松苗路人ほか９名⑤「Magical Girls Album」１ボックス／長野県・泉舎典雄ほか９名⑥「アンジェリーク」１ボックス／宮崎県・辰宮丈ほか９名⑦「新星界スター＝ロード」／岩手県・西条久仁矢ほか４名⑧「真・女神転生トレーディングカード第２弾」９パック／新潟県・赤羽知代太ほか４名／⑨「デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ」日本語版／大阪府・本田多聞ほか１名／⑩「アキハバラ電脳組」プロモーションカード／高知県・浦桐都子ほか４名⑪「あしたのジョー」プロモーションカード／山口県・栗田雄剛ほか４名⑫「ダブルキャスト」プロモーションカード／北海道・海原玲ほか４名(敬称略)

BOOK

マジック：ザ・ギャザリング公式百科事典



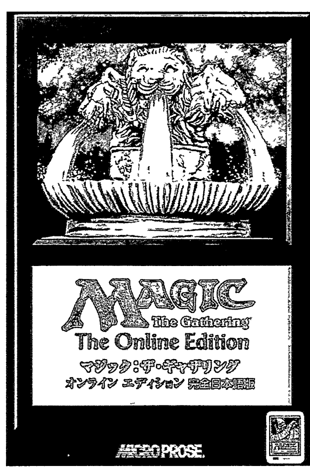
大人気のトレーディングカードゲーム“マジック”。その多種多様なカードの組み合わせが最大の魅力だが、一般的なトーナメントでも、使用できるカードの総数は優に1,500種類を超えているだけに、「全部覚え切れない……」という人もいることだろう。

そこで登場するのが、この『マジック：ザ・ギャザリング公式百科事典』。基本セットである“第5版”はもちろんのこと、“ミラージュ”から“ウェザーライト”までのエキスパンション、そして“ポータル”に至るまでのカード1,300種類以上を、オールカラー148ページに完全収録。もちろんすべての写真に日本語版のカードが使用されている。

それだけでなく、英語名や希少度、現在までのエラッタなど、必要な情報のほとんどを網羅。また『デュエリスト・ジャパン』でもおなじみ、ベス・モーサンドによるエキスパンション解説も楽しめる。まさに、すべての“マジック”プレイヤーおよびカード・コレクター必携の１冊だ。

発行：ホビージャパン
価格：本体2,667円＋税
発売中

GAME SOFT



マジック：ザ・ギャザリング

オンラインエディション完全日本語版

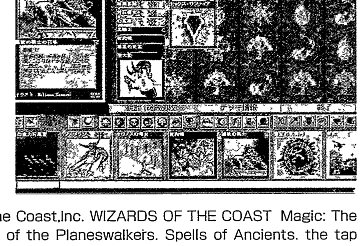
PC版『マジック：ザ・ギャザリング』基本セットが、通信対戦機能を加えバージョンアップして新登場！

収録カードは第４版をはじめ、《Black Lotus(絶版)》をはじめとする厳選された超有名カード、PC版“マジック”オリジナルのアストラルセット、そして“ザ・ダーク”“レジェンド”から約100種類という、約500種類。

そして特筆すべきは、インターネットを経由した対人対戦モジュール「Mana Link」が同梱されていること。世界中のプレイヤーたちと“マジック”の対戦ができるのだ。日本語対応サーバーも設置されるので、英語が苦手という人でも大丈夫。

さあ、君が新たなるプレインズウォーカーになることを、世界中が待っているぞ!!

(鷹海和秀)



Windows95／98専用ソフト
発売元：メディアクエスト
価格：10,800円(税抜)　発売中

ARD GAME

ゴジラ「怪獣大戦」

新生モスラ編



ゴジラやキングギドラなど、日本を代表する数々の怪獣映画に登場した怪獣たちが、壮大なバトルを繰り広げるこの『怪獣大戦』に、待望のエキスパンションが登場することになった。その名も『新生モスラ編』！

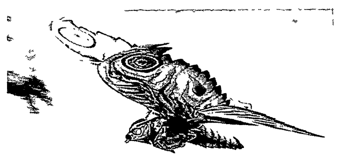
怪獣大戦にモスラも参戦!!
この戦いを制するのは、どの怪獣だ!?

12月公開予定の映画『モスラ3』に登場する怪獣が早くもカード化。他にも、第1弾に入ってなかった「水中モードモスラ」「完全体デストロイア」「スーパーX3」なども収録されている。また、第1弾では写真を公開せず、プレゼントカードでのみその姿を見ることができたアメリカ版『GODZILLA™』も、今回はばっちり実写シーンを収録。あのジャン・レノや監督(？)まで怪獣バトルに参戦するのだ。

そして、今回の超目玉は、怪獣アートの第一人者「開田裕治」氏が、カードのイラストを描いていること。これは、怪獣ファン、カードコレクターにはたまらないところ!?

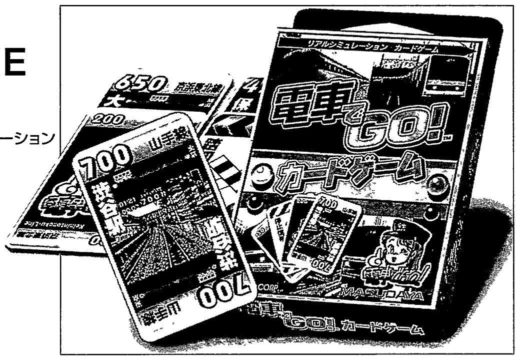
PS版の発売も控え、ますます絶好調の『怪獣大戦』。君も、怪獣たちのバトルに乗り遅れるな！　(鷹海和秀)





発売元：やのまん
価格：1パックカード12枚入り400円(税抜)
発売日：11月28日

ARD GAME



発売元：増田屋コーポレーション
価格：1,000円(税抜)
発売中

電車でGO！ カードゲーム

アーケードやコンシューマーゲームで大人気の鉄道シミュレーション『電車でGO！』。「目的の駅にピタリ」と電車を止めるだけなのに、練られたゲーム性についハマってしまうこの作品に、カードゲーム版が登場することになった！

さて、本家と同じくカード版『電車でGO！』も、ゲーム目的は「目的の駅でピタリと止める」こと。

ルールは簡単。まずは手札を4枚引き、カードの中から目的駅までの距離が示された「駅名カード」を選んで目的地を決め、そこに止まれるよう「距離カード」で数字を調整していくだけ。もっとも対戦ゲームなので、相手の進行を妨害する「妨害カード」(停止信号など)やそれを防ぐ「回避カード」が存在し、一筋縄ではいかないぞ。

発売日も10月14日(鉄道記念日)とこだわり(笑)の一品、ファンならさっそくお店にGO！　(安藤昌季)

ARD GAME Coca-Cola UNO

クリスマススペシャル缶 登場!

発売元：マテルジャパンリミテッド
価格：1,980円(税抜)
発売日：11月1日



「おおっ！ポーラーベアー！」と思った人、お目が高い！　そう、今回、あの『UNO』にコカ・コーラのオリジナルキャラクター・ポーラーベアーがデザインされた特別限定版が加わることになったのだ。

スノーゴーグルをかぶってポーズを決めたり、真っ赤な手袋をして万歳したりと、ポーラーベアーたちが大ハシャギの様子が華やかに描かれており、ゲームを盛り上げるぞ。

さらに！『Coca-Cola UNO』にはおしゃれな缶ケースもついてくる！北極の空の下、3匹のポーラーベアーがコーラを片手に『UNO』で盛り上がるこの缶ケースは、まるで上品な宝箱！　今季だけの8,000個限定販売品なのでお見逃しなく。　(安藤昌季)

VENT

ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーン

11月のイベントのお知らせ

人気のトレーディングカードゲーム『ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーン』。今月もまた全国のフューチャービーやイトーヨーカドーを中心にさまざまなイベントが開催される。

詳細は以下の通り。

●金沢トーナメント
期日：11月3日(祝)12:00～18:00
会場：フューチャービー金沢
連絡先：076-222-9260
●清水体験会
期日：11月3日(祝)12:00～18:00
会場：フューチャービー清水
連絡先：0543-48-9835
●新潟トーナメント
期日：11月8日(日)12:00～18:00
会場：フューチャービー新潟
連絡先：025-249-9001
●大阪トーナメント
期日：11月8日(日)12:00～18:00
会場：フューチャービー大阪
連絡先：06-641-0388
●福岡トーナメント
期日：11月8日(日)12:00～18:00
会場：フューチャービー福岡
連絡先：092-713-6110
●沖縄体験会
期日：11月8日(日)12:00～18:00
会場：フューチャービー沖縄
連絡先：098-875-8948
●京都トーナメント
期日：11月15日(日)12:00～18:00
会場：フューチャービー京都
連絡先：075-803-0500
●深谷体験会
期日：11月15日(日)12:00～18:00
会場：イトーヨーカドー深谷店

今月の読者プレゼント



▶モードダスマスターズ「麻宮騎亜×菊池通隆～GEMINI～」。先月号の「トレカいろいろ」でも紹介しているぞ。



▶カードダスマスターズ「カードキャプターさくら」

プレゼント一覧
①メイルゲーム「真・退魔戦記 伝承妖魔降臨」3か月無料参加権(←P77)(コスモエンジニアリング)　3名様
②ネットワークRPG「エリクシェル・ヴェーダ」スタートセット＋プレイングマニュアル(←P77)(ホビー・データ)　3名様
③カードダスマスターズ「カードキャプターさくら」15パック入りボックス(←P49)(バンダイ)　5名様
④カードダスマスターズ「スタジオトロン・イラストコレクション 麻宮騎亜×菊池通隆～GEMINI～」15パック入りボックス(バンダイ)　10名様
⑤「電車でGO！」カードゲーム(←P76)(増田屋コーポレーション)　10名様
⑥Windows95/98対応ソフト「マジック：ザ・ギャザリング オンラインエディション 完全日本語版」(←P75)(メディアクエスト)　3名様
⑦ボードゲーム「グローカル ヘキサイト」プレリリース版(←P85)(やのまん)　10名様
⑧「スター・ウォーズCCG」ポスター4点セット(↑P81)(タカラ)　1名様
⑨「スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ」ポスター4種類セット(ビーピーエス)　3名様
●O次郎の東京ゲームショウ戦利品
⑩「遥かなるオーガスタ」テレホンカード＋「ブレイズ&ブレイド バスターズ」メモリカードボックス&ステッカーセット(↑P84)(ティーアンドイーソフト)　2名様
⑪「ストリートファイターZERO3」ポスター＋テレホンカード＋サントラCDセット(↑P84)(カプコン)　1名様
●ガンダム20周年記念グッズ(←P126)
⑫ジオン軍フラッグ　3名様
⑬連邦軍拳銃ホルスター型携帯電話ケース　2名様
⑭東方不敗湯飲み　5名様
※アンケートハガキの締切は11月30日(消印有効)です。プレゼント当選者の発表は2月号誌上にて行ないます。

MAIL GAME



科学が支配する現代世界で起きた大きな異変……それは物理学でも生物学でも定義不能な2つのモノ、魔術と妖魔の出現。そして、彼らに対抗するために日本に作られたのが

真・退魔戦記 伝承妖魔光臨

最強の妖魔と退魔官たちの死闘が始まる

“退魔庁”と対妖魔警察S.M.A.P.である。さらに1999年には、魔術師養成のための高専“大和武尊”の卒業生も加わり、本格的な活動の準備が整いつつある中、妖魔による事件にも変化が生じていた。人間並みの知性と組織力を持ったNORGE型妖魔による事件の増加である。退魔官たちの、新たな戦いが始まろうとしている……。

メイルトークRPG“真・退魔戦記プロジェクト”の第5弾となる今回は、日本各地での妖魔たちとの激闘を描いたもの。参加マスターは、過去の人気投票で上位に名を連ねた常連ばかり。さらに小説版『退魔官 赤神恭也』の作者ことだこうたろう氏も、マスターに登録されています。（鷹海和秀）

お問い合わせ先：〒062-0935
札幌市豊平区平岸5条7-8-9
株式会社コスモエンジニアリング
TEL：011-822-1104（平日9:00〜17:30／第1・3・5土曜9:00〜13:00）
FAX：011-822-0858（24時間受付）
期間：1998年2月〜1999年11月（全10回）
価格：通常コース7,700円
月会費1,400円（すべて税込）
※コスモエンジニアリングさんより、「伝承妖魔降臨」の3か月無料参加権を3名様にプレゼント！　詳しくは76ページへ。

画：士郎正宗　©ガネーシャ

MAIL GAME



資料請求先：〒220-0023　神奈川県横浜市西区平沼1丁目40-17 モンテベルデ横浜203
(有) ホビー・データ
ネットプレス「RPG12」係
TEL 045-323-5320（平日12:00〜19:00）
FAX 045-311-8272（24時間受付）
期間：1998年12月〜1999年9月（全10回）
価格：スタートセット4,400円
プレイングマニュアル1,600円
月会費980円
月刊ネットワールド800円（すべて税込）
※ホビー・データさんより「エリクシェル・ヴェーダ」スタートセット＋プレイングマニュアルを3名様にプレゼント！ 詳細は76ページ。

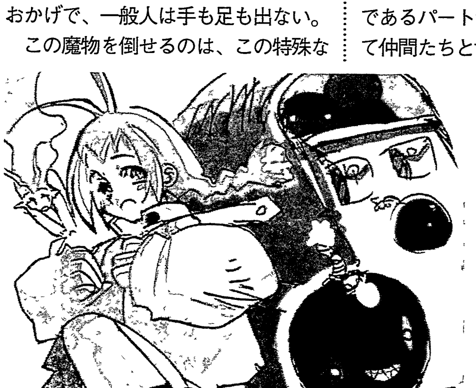
メイルゲームの老舗、ホビー・データが送る完全新作が、この『エリクシェル・ヴェーダ』だ。

平和な世界「ヴァスティタス・ワ

エリクシェル・ヴェーダ

ールド」に、封印されたはずの狂暴凶悪な魔物が出現！　この魔物は特殊な波動を発しており、近寄る人間を無差別に洗脳、パッパラパーにしてしまう。おかげで、一般人は手も足も出ない。

この魔物を倒せるのは、この特殊な波動を中和する能力を持つ、エリクサー協会公認の賞金稼ぎ「アレスター」しかいない。アレスターはさまざまなロステクの武具を駆使し、心強い味方であるパートナーとともに戦う。そして仲間たちと協力し、超必殺の合体技で、強大な魔物たちを倒すのだ！



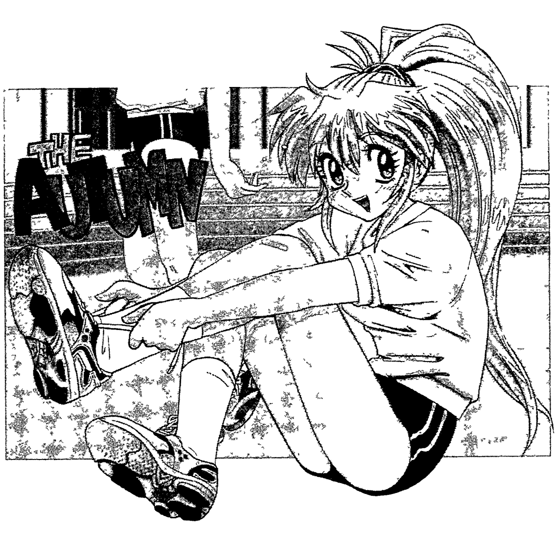
町に散らばるアレスターに、今日も緊急集合がかけられる。集えアレスター、戦えアレスター、平和な日常を取り戻すのは、君たちの力だ！！　少しぐらい街が壊れても……まあ、きっとなんとかなるさ！（笑）（鷹海和秀）

お詫び：先月号86ページ「仙術超攻殻オリオン」紹介記事中において、（株）ゲームネットジャパンの問い合わせ先ホームページアドレスに間違いがありました。正しくはhttp://www.gnj.co.jp/です。関係者各位と読者の皆様にご迷惑をお掛けしたことを深くお詫びいたします（編集部）



Ⓘ NTERNET

ホビージャパンホームページ／HJ-NETのお知らせ



●ホビージャパン・ホームページ

秋らしくトップページのイラストも一新、こいでたく先生の描くJAF子ちゃんが目印のホビージャパン・ホームページ。

『RPGマガジン』を始めとする各雑誌の部屋はもちろんのこと、イベント情報やフリートークでにぎわう“マジック”の部屋、気になる新製品情報などボリュームたっぷりの内容です。ぜひ一度立ち寄ってみてくださいね。

URL：http://www.hobbyj.co.jp/

●HJネット

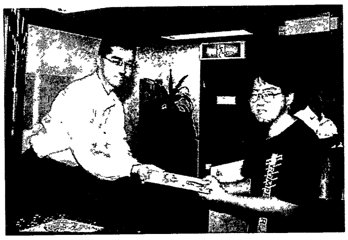
ホビージャパンの運営する草の根ネット・HJネットでは、『Zの鼓動』を中心に大きく盛り上がる「読参ゲームの部屋」をはじめ、“天羅”“ガンダムRPG”をはじめとする「RPGの部屋」、ルールの質問などでにぎわう「マジックの部屋」など、さまざまな部屋を用意しております。

ログインしたい方は03-3341-5835（ゲストID：HJNET050）まで。アクセス料金は無料（電話代は別）です。

Ⓔ VENT

中村哲也先生サイン会





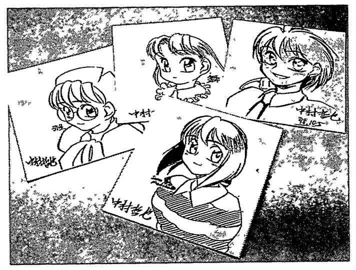
▼中村哲也杯では“水道橋の巨匠”こと石田格氏も参加、しっかりブロック優勝していたぞ。

『デュエルファイター刃』単行本第1巻（キミはもう買ってくれたかな？）発刊を記念して、去る9月19日、渋谷のホビーショップ「マーク」とDCIトーナメントセンターの2会場にてサイン会が行なわれた。

当日は「こんな日は公園で昼寝でもしてたいですね」ということばが中村先生から出てしまうほどの快晴。

本題のサイン会はというと、マーク、DCIともにたくさんの人が集まり、差し入れやはげましのことばに、中村先生も疲れを忘れてサインに没頭。加えて、DCIではもうひとつのイベントとして中村哲也杯が開かれ、大変な盛り上がりをみせていた。ちなみに各ブロックの優勝者には、先生直筆のフェイクカード（何となくわかるよね？）と色紙が送られたのだ。

当日いらしてくれた熱心な読者の方々、そして中村先生、どうもごくろうさまでした！



▲東京でしかやらんのか！とお怒りの読者のみなさんの中から抽選で8名様に、“刃”に登場する女の子たちを描いたサイン色紙をプレゼント。詳しくは76ページを参照のこと。



GAME SOFT

ヴァンパイア セイヴァー



プレイステーション対応ソフト
2D対戦格闘
発売元：カプコン
価格：5,800円(税別)
発売日：11月5日

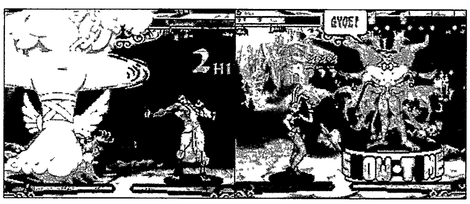
アーケードで絶賛された対戦格闘ゲーム『ヴァンパイアセイヴァー』。根強いファンも多いこの作品が、この秋『EX EDITION』としてプレイステーションに登場する。

何とこれは『セイヴァー』から『セイヴァー2』『ハンター2』までの3タイトルをミックスしたオリジナルバージョン！ 3作品に登場した18体のキャラが使用可能なので、自由自在に異世界バトルが楽しめるのだ。

PS版“EXエディション”が登場！

“EX”の魅力はそれだけじゃない。何とキミだけのオリジナルキャラが作成できる「オリジナルキャラクターモード」を搭載！ 18体から好きなキャラを選び、名前や好きな色(4,096色から)を自由にエディット。完成したオリジナルキャラをCPUキャラと対戦させることで、経験値を得て、攻撃力、体力などのステータスを伸ばして行けるのだ。もちろんキャラはメモリーカードにセーブできるので、マイキャラどうしで競うのもおもしろいだろう。

そのほか、美麗なイラストを集めた「コレクションモード」やコマンド入力操作の確認までできる「トレーニングモード」など内容は充実！まさにシリーズ最高峰といえる出来栄えになっている。



(安藤昌季)

TCG版“セイヴァー”第2弾 プレミアムカードキャンペーンのお知らせ



年末発売予定ということで、順調に制作が進んでいるTCG版『セイヴァー』第2弾。上で紹介しているPS版に付属するプレミアムカード(左の写真のものだ！)も要注目だが、さらに、第1弾発売時にも行なわれたプレミアムカードプレゼントキャンペーンが今回も行なわれることになった(12月／1月末締切、各回500名)。さらに今までの応募の中から抽選で各10名(合計30名)に、『ハンター』『セイヴァー』そしてOVA版『ハンター』でレイレイの声を担当した歴代声優陣(順に荒木香恵、根谷美智子、宮村優子)のサイン入りカードが当たるというビッグなプレゼントも決定！ 詳しくは第2弾スターターをゲットしてルールブックを見るべし！

発売元：JESNET
価格：スターターパック／カード45枚入り 1,300円(税抜)
ブースターパック／カード10枚入り 330円(税抜)
発売日：12月中旬

EVENT



ゲーマーズ・フィールドコンベンション

来る12月6日、ゲーマーズ・フィールドの主催により、RPGユーザーへの感謝を込めて「年忘れゲーマーズ・フィールドコンベンション」が行なわれることが決定。RPGセッションはもちろん、金澤尚子先生のサイン会など、盛り沢山の内容になっている。

詳しいお問い合わせやお申し込みの宛て先は下記住所まで郵送にて。

“年忘れコン”開催のお知らせ

期日：12月6日(日)
問い合わせ先：〒101-0021 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル工新802 ゲーム・フィールド「年忘れコンベンション係」行

BOOK

炎の筆魂 弐之巻



炎の漫画家・島本和彦の傑作をセレクトした短編集第2弾が登場。名作『無謀キャプテン』予告編や『私立ジャスティス学園』『せがた三四郎』をはじめ、話題作も多数収録。

発行：朝日ソノラマ　著者：島本和彦
価格：本体800円+税　発売中

アヴァロンの戦塵 上下



恐るべき怪物が潜む植民星。一度は勝利し孤島に拠点を築いた人類だが、20年後、現地生まれの第二世代が本土上陸を強行し……再び惨劇が。

発行：東京創元社／創元SF文庫
著者：ニーヴン＆パーネル＆バーンズ
価格：上巻680円／下巻720円+税　発売中

妖魔夜行 しかばね綺譚



日本探偵小説の祖・黒石香玉。彼が遺した幻の怪談『屍綺譚』をめぐる怪死事件を描いた高井信の表題作を始め、安田均、山本弘の短編を収録した『妖魔夜行』シリーズ最新作。

発行：角川書店／スニーカー文庫
著者：安田均／山本弘／高井信
価格：本体500円+税　発売日：11月1日

魔法戦士リウイ 1



魔術師の見習いを卒業したばかりの青年リウイに、3人の女冒険者が声をかけたその時から、新たな英雄譚が始まる。水野良が描くフォーセリア・ワールド最新シリーズ第1弾！

発行：富士見書房／ファンタジア文庫
著者：水野良　価格：本体480円+税
発売中

SMガールズ セイバーマリオネットJ 10



TVアニメ化第2弾も好評放映中(テレビ東京系)の『セイバーマリオネットJ』も、早くも第10巻の大台に。ニューテキサスに上陸した小樽たち一行を待つのは？

発行：富士見書房／ファンタジア文庫
著者：あかほりさとる
価格：本体460円+税　発売中

我が夢に沈め楽園 (下)



好調にリリースが続く『魔術士オーフェンはぐれ旅』の最新第12巻は、温泉郷事件のてん末を描いた解決編。ついに放映が開始されたTVアニメ(TBS系列)も要チェック。

発行：富士見書房／ファンタジア文庫
著者：秋田禎信
価格：本体520円+税　発売中

央華封神武争編 I 雷鳴とどろく都



央華の地に統一国家を建設せんとする男の出現。そして仙人たちもまた、次第に戦火に巻き込まれていく。第1部の数年後を舞台に、来星晶の新たな冒険が始まる！

発行：メディアワークス　発売：主婦の友社
著者：友野詳
価格：本体570円+税　発売日：11月10日

星の丘学園物語 学園祭



好評発売中の同名学園シミュレーションを、『クリスタニア』シリーズの河添省吾が完全ノベライズ。パッションに満ちた青春ドラマが今開幕！

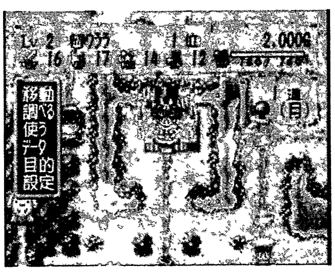
発行：メディアワークス　発売：主婦の友社
著者：河添省吾
価格：本体660円+税　発売日：11月10日

GAME SOFT

ドカポン！怒りの鉄剣

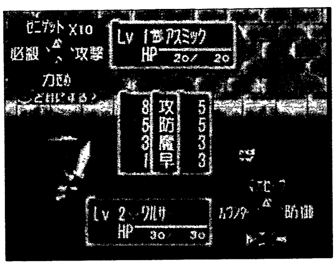


プレイステーション用ソフト
RPG風ボードゲーム
販売元：
アスミック・エース エンタテインメント
価格：5,800円(税抜)
発売日：11月5日



数々の友情を破壊し続けてきた(笑)、あの傑作ボードゲーム『ドカポン』が、ついにPS(プレイステーション)に上陸したッ!!

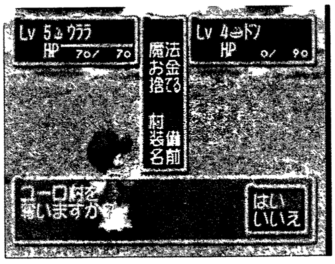
このゲームの最大最高の目的は、ズバリ「お金を一番たくさん集めること」という、とてもわかりやすいものであるっ！　そのためには、地道にモンスターを倒してお金を集めてもいいし、



たくさんの村を所有(占領？)して税金を集めてもいいし、当然、ほかの勇者と戦ってお金を奪うことも可能だ。

また、今回は新しい要素として、プレイヤーどうしが協力するすることも可能。超強力なボスキャラに対し、みんなで協力して攻撃することも、時には必要でしょ？

とは言え、やはり最後の勝者は1人。



やられたら倍にして返す驚異の一発逆転システム「恨み念法グッズ」の出番だ。やられた恨みがたまりにたまり、そしてついには……!?　他にも「お宝鑑定システム」など、さまざまなシステムでプレイヤーを飽きさせないぞ。

さああなたも、友情破壊の楽しい(爆)世界へレッツゴー!!　(鷹海和秀)

EVENT

スター・ウォーズCCG
日本代表決定戦'98

9月27日(日)／テクノプラザかつしか



▼上位入賞者の皆さん。上段の中央が今年度日本代表に選ばれた鈴木智也氏だ。



去る9月27日、テクノプラザかつしかにおいて、今年もまたワールドチャンピオンシップへの出場者を決する日本代表決定戦が行なわれた。

予選を勝ち抜いてきた地方代表に、東京近郊の猛者たちを加えて行なわれた戦いは昨年以上にハイレベルなもの。前年度日本チャンピオンにして、ワールドチャンピオンシップ'97でも3勝を挙げた鈴木竜太氏が早々に脱落するなど、波瀾の展開を制したのは、東京都の鈴木智也氏であった。

見事全勝優勝を果たした鈴木智也氏には、『基本』『新たなる希望』『ホス』のフルコンプリートセットをはじめとする豪華賞品の数々が贈られた。また試合後にジャッジから発表される特別賞の発表などで、大会は大いに盛り上がったのであった。



この日密かに参加していたホビージャパン営業部のS。彼がハイレベルな出場者たちにまったく歯が立たなかったことは言うまでもない(笑)　この日Sがゲットしてきたポスターセットを1名様にプレゼントします。詳細は76ページ。

EVENT

宝島コレクションマーケット5



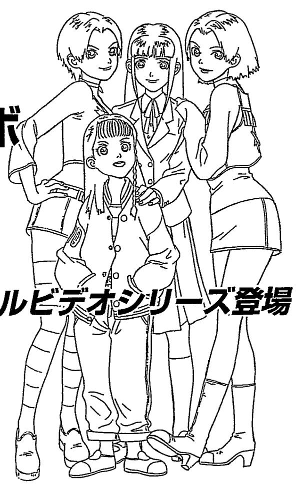
日時：11月23日(日・祝)11:30～16:00
場所：東京ビックサイト・西3ホール
会費：一般・前売800円／当日1,000円
(共に税込、幼児無料)
お問い合わせ先：東京コレクション事務局
TEL 03-3843-1121
(11:00～19:00／日祝祭休み)

早くも第5回を数えるフリーマケット『宝島コレクションマーケット』は、フィギュア、アニメグッズ、同人誌、トレカなどなど、いわゆるキャラクターものがメインのフリーマーケット。昔欲しくて買えなかったあのグッズが、格安で手に入るかもしれないぞ。また、ショップやメーカーも参加しており、新作・新品・中古などのキャラクターグッズを販売している。

もちろん売る側として参加することも可能。押し入れに詰まったキャラグッズの処理に困ったら参加してみるといいかも(笑)。登録制なので、詳しくは問い合わせ先まで。　(鷹海和秀)

ANIMATION

思春期美少女合体ロボ ジーマイン



販売元：バンダイビジュアル
価格：VC／LD／DVD各5,000円(税抜)
発売日：第1巻／2月25日

サンライズ初の完全オリジナルビデオシリーズ登場

時は1970年代後半、舞台は東京・下町――そんな、ちょっぴり懐かしさを感じさせる世界と、巨大ロボット(！)、そして美少女(!!)という3つの要素をミックスして登場するのが、あのサンライズ初の完全OVA、その名も『思春期美少女合体ロボ ジーマイン』だ！



メインの4姉妹を演じる配役陣にも期待大。写真左よりみうらうらら(次女すみれ)伊藤栄味子(四女さつき)濱野ゆうき(長女あやめ役)浅野まゆみ(三女れんげ)。

主人公たち花川戸家の4姉妹は、浅草はなやしきの近くに住む、ちゃきちゃきの下町娘。なぜ彼女たちが巨大ロボットにかかわっていくのか？……は本編発売後のお楽しみということで、ここで注目しておきたいのは彼女たちを演じるフレッシュな顔ぶれ。「新鮮味を出していきたい」と語る松村やすひろ監督のことば通り、新風を巻き起こす作品になりそうだ。期待すべし。

EVENT

ジム・リー サイン会



お問い合わせ先：
22日／ワールド・キャラクター・コンベンション実行委員会
TEL 03-5458-4358
23日／メディアワークス営業部
TEL 03-5281-5203

『X－MEN』などでアメコミファンにはおなじみの人気作家、ジム・リーが11月に来日することが決定。

期日は11月22日と23日の2日間。

22日は、東京ビックサイト・西3ホールで開かれている『ワールド・キャラクター・コンベンション』内のイベントに加え、午後1時よりトーク＆サイン会も開かれる。当日11時より整理券が配布されるので要注意だ。

また23日は、紀伊国屋書店・新宿南店で2時より行なわれる。

なお、両日とも、参加者には特典として、特製フリップブックのプレゼントが用意されている。　(鷹海和秀)


RPG一代男
第95話「疑惑」
Dr.モロー&スタジオ寿
もう今年も残り2か月か…
今年もいろいろあったわね
そんなあなたに驚きのニュース!
なんとセブン・フォートレスアドバンスドが出た!!
えーっ!?
JGCの会場で「9月25日に出る」と菊池たけし先生が言ってるのを聞いててっきり2年後の9月25日かと思ったんだが…
まさか20世紀中に出るとは…
さすが世紀末何が起こっても不思議じゃないでごわす
失礼な事言うわねーアンタ達
いくら菊池先生が〆切り破り大王だからって一生に一度くらいは何かの拍子でついうっかり〆切り守っちゃう事だってあるわよ!
お前の方がよっぽど失礼だよ!!
他にも年末にかけていろいろなゲームが出るんだね
この号が出てる頃にはスペオペヒーローズの第2弾「スターロード」が出てるぞ
新世界スター
STAR ROAD
年末にはいろいろゲームソフトも出るから出費が大変だよ
プレステにサターンに…
ゲームソフトなんか買わなきゃいいんだバカ者!
バ
あんな小さな円盤に6,000円も取られて腹立たんのか!! その分の金をRPGに使え!!
ガ
そんな事言ったって…
別の考え方もあるでごわす
?
お金を増やせばいいでごわすよ
ど…どうやって…?
手堅くギャンブルで一発当てるでごわすよ!
わたすに預ければ倍にして返してやるでごわす
どこが手堅いんだよ!
俺達にしてみりゃお前と付き合ってる事自体がすでに一種のギャンブルなんだよ!
ムキー失礼な!!
こーなったら大金持ちになって見返してやるでごわす
あっどこへ行く!?
ダッ
1か月後
あいかわらず庶民生活を満喫しとるかねチミたち?
マジッ!?
保○金で…?イヤ、そんな高度な術(ワザ)は無理か(笑)

新作カレンダー……11月

ゲーム(11月1日～30日発売)

発売日	タイトル	ジャンル	価格	発行
25日	マジック：ザ・ギャザリング 公式ルールガイド	TCG関連書籍	952円	ホビージャパン
27日	アート・オブ・マジック	TCG関連書籍	2,667円	ホビージャパン
28日	LEGEND OF GODZILLA 怪獣大戦 新生モスラ編	TCG追加セット	400円	やのまん
30日	RPGマガジングレイト Vol.3	RPG関連書籍	1,200円	ホビージャパン
上旬	ガンダムメカニクス2	RPG関連書籍	1,905円	ホビージャパン
中旬	すぐわかるポケモンカードの遊び方'98	TCG関連書籍	300円	メディアファクトリー
下旬	モンスター・コレクションTCG 魔道士の黙示録ガイドブック	TCG関連書籍	1,400円	富士見書房
	ロードス島ワールドガイド	RPG追加セット	1,600円	富士見書房

ビデオ(11月1日～30日発売)

発売日	タイトル	価格	時間	販売元
1日	名探偵コナンPART4⑤	3,690円	——	Pol
	プリンセスナイン 如月女子高野球部V-8～9	各3,800円	各50分	Col
	熱沙の覇王ガンダーラ VOL.3	7,600円	75分	Col
6日	Wei β Kreuz Kapitel. V	5,800円	——	Pol
	トライガン STAGE-4	5,800円	50分(予)	ビクター
	南海奇皇 2	5,800円	60分	ポニー
	TVシリーズ めぞん一刻⑬⑭	各2,800円	各104分	ポニー
	THE KING OF FIGHTERS '98 & 京キャラクタームックビデオ	4,800円	60分	ポニー
	夢のクレヨン王国⑦ 3月の旅	6,000円	——	キング
18日	アンドロイド・アナMAICO 2010 (1)	5,800円	60分	ポニー
	中華一番！ 参	5,800円	90分	ポニー
	TVシリーズ めぞん一刻⑮⑯	各2,800円	各104分	ポニー
	うる星やつら ⑮⑯	各2,800円	各95分	ポニー
	烈火の炎 第11巻	3,800円	45分	ポニー
21日	深海伝説マーメノイド Vol.9～12	各5,500円	各46分	SME
	超魔神英雄伝ワタル 第10巻	6,800円	——	ビクター
	吸血姫 美夕 Integral 3	4,800円	50分(予)	ビクター
	剣風伝奇ベルセルク S-11	4,800円	48分	Vap
	マジンガーZ メモリアル Vol.1	3,800円	80分(予)	東映
	銀河鉄道999 エターナル・ファンタジー	2,800円	55分	東映
	Dr.スランプ アラレちゃん ほよよ!! 助けたサメに連れられて…	2,800円	26分	東映
	キューティーハニーF Vol.13～14	各2,800円	各47分	東映
25日	銀河旋風ブライガー07～08	各7,800円	98～120分	ビーム
	serial experiments lain lif.03	6,800円	75分	Pio
	時空転抄ナスカ volumen.4	4,500円	60分	Pio
	バトルアスリーテス大運動会 track12	5,500円	50分	Pio
	ビーストウォーズII 超生命体 トランスフォーマー ACT.8	2,900円	75分	Pio
	ゼンダマン 第1話	2,800円	45分	Pio
	ゼンダマン 最終話	2,800円	45分	Pio
	スペクトラルフォース フェイズ1	5,800円	30分	Pio
	SHADOW SKILL 一影技一 ROUND 1	3,800円	50分(予)	BV
	ナイトウォーカー 真夜中の探偵 Vol.1	6,000円	55分(予)	BV
	爆走兄弟レッツ＆ゴー!! MAX.1～2	各6,000円	各約100分	BV
	真ゲッターロボ 世界最後の日 2	3,000円	50分(予)	BV
	ブレンパワード Vol.5	6,000円	約75分	BV
	ロードス島戦記～英雄騎士伝～4	6,000円	約70分	BV
	浦安鉄筋家族 3～4	各6,000円	52～61分(予)	BV
	魔法のステージ ファンシーララ Vol.4	6,000円	約75分	BV
	星方武侠 アウトロースター 7巻	5,000円	約52分	BV
	銀河漂流バイファム13 Vol.5	6,000円	約50分	BV
	マスターモスキートン'99 第9巻	6,000円	79分	BV
	AWOL～エイウォール～ COMPRESSION Re-MIX 3	6,800円	約50分	BV
	魔法の妖精ペルシャ Vol.7～8	各6,000円	各95分(予)	BV
	魔法のスター マジカルエミ Vol.1	4,000円	50分(予)	BV
	魔法のスター マジカルエミ Vol.2	6,000円	100分(予)	BV
	魔法の天使 クリィミーマミ Vol.13	6,000円	95分(予)	BV
	TVシリーズ 宇宙戦艦ヤマトIII Vol.5～7	各3,800円	100分	BV
	カードキャプターさくら Vol.3	6,800円	約100分	BV
27日	スターライトスクランブル 恋愛候補生 第1話	5,800円	30分	KSS
	LEGEND OF BASARA⑧～⑨	各4,300円	各30分	KSS
	フォトン VOL.6	7,570円	——	キング
	万能文化猫娘DASH！ MODE-3	6,600円	——	キング
	ロスト・ユニバース VOL.5	6,600円	——	キング

書籍(11月1日～30日発売)

発売日	タイトル	著者	価格	発行
1日	O・P・ハンター	神坂一	500円	スニーカー文庫
	妖魔夜行 しかばね綺譚	安田均ほか	500円	スニーカー文庫
	皇帝円舞曲 チキチキ美少女神仙伝！⑦	嬉野秋彦	540円	スニーカー文庫
10日	聖ルミナス女学院①	寺田憲史	510円	電撃G's文庫
	星の丘学園物語 学園祭	河添省吾	660円	電撃G's文庫
	央華封神 武争編 I 雷鳴とどろく都	友野詳	570円	電撃文庫
	星くず英雄伝⑤ 銀河大戦の巫子たち	新木伸	610円	電撃文庫
	新フォーチュン・クエスト⑤ 真実の王女〈下〉	深沢美潮	560円	電撃文庫
	Xウィング・ノベルズ⑦⑧ スター・ウォーズ バクタ大戦 上下	M・A・スタックポール	各680円	電撃文庫
25日	新世紀日米大戦6	大石英司	800円	C★NOVELS
	戦艦播磨の生涯	佐藤大輔	800円	C★NOVELS
	覇者の戦塵1942 激突シベリア戦線 下	谷甲州	800円	C★NOVELS
	帝都探偵物語1 人造生命の秘密	赤城毅	800円	C★NOVELS FT
	西の善き魔女4 世界のかなたの森	荻原規子	800円	C★NOVELS FT
	デルフィニア戦記17	茅田砂胡	800円	C★NOVELS FT
下旬	癒しびとの伝説	菊池秀行	470円	ソノラマ文庫
	こんなに緑の森の中	谷山由紀	490円	ソノラマ文庫
	ARIEL⑬	笹本祐一	490円	ソノラマ文庫
	剣の聖刻年代記⑦ 黒の公子	日下部匡俊	490円	ソノラマ文庫
	綾瀬城綺譚	田中芳樹	490円	ソノラマ文庫
	バラヤー (仮)	L・M・ビジョルド	920円	創元SF文庫

CD(11月1日～30日発売)

発売日	タイトル	価格	ジャンル	販売元
6日	ブレンパワード サウンドトラック2	3,045円	サントラ	ビクター
	SAMURAI SPIRITS2 ～アスラ斬魔伝～ ドラマCD	2,940円	ドラマ	ポニー
	快傑蒸気探偵団 OP タイトル未定	1,020円	シングル	キング
	ロスト・ユニバース トラックス・コンテンツ③	3,059円	サントラ	キング
	ハイスクール・オーラバトラー ドラマCD①	3,059円	ドラマ	キング
18日	火星旅団ダナサイト999.9 ED -RA.SE.N-／緒方恵美	1,050円	シングル	Pol
	鉄コミュニケイション OP my best friend／堀江由衣	1,050円	シングル	ポニー
	MAICO 2010／Material Music	3,150円	サントラ	ポニー
	サクラ大戦2 ニューシングル タイトル未定	1,050円	シングル	ポニー
	SNKキャラクターズサウンドコレクション Vol.8 レオナ	1,456円	イメージ	ポニー
21日	超魔神英雄伝ワタル 音楽篇III	3,045円	サントラ	ビクター
	カードキャプターさくら CHARACTER SONGBOOK	3,045円	サントラ	ビクター
	リトルラバーズ シーソーゲーム OP こんなに君はあったかいんだね／LITTLE WINGS	1,155円	シングル	ビクター
	リトルラバーズ シーソーゲーム ED 忘れない季節～DREAMIN' TOMORROW／高橋美佳子	1,155円	シングル	ビクター
	Bubble Gum Crisis オリジナルサウンドトラック I	3,045円	サントラ	ビクター
	虹の戦記イリス OP Looking for the RAINBOW／HUMMING BIRD	1,020円	シングル	ビクター
	虹の戦記イリス ED あの河を越えて／遠藤正明	735円	シングル	ビクター
	餓沙羅鬼見聞録CD I 風の記憶 砂の伝承	3,045円	ドラマ	ビクター
	ぷよぷよSUN DX.／田中勝己	2,500円	サントラ	テイチク
	ジェネレイター ガウル サウンドトラック	3,000円	サントラ	テイチク
	フレンズDJスペシャル～ディア・マイ・フレンズ1～	2,730円	イメージ	MOV
	ファーストKiss物語	2,940円	ドラマ	MOV
25日	センチメンタルグラフィティ9	2,625円	ドラマ	MOV
	腐った教師の方程式2 復活盤 BEX BOY COLLECTION	2,625円	ドラマ	MOV
	プラチナ 復活盤 BEX BOY COLLECTION	2,625円	ドラマ	MOV
	時空探偵ゲンシクン OP パワーなきもち／朝倉ゆかり	1,020円	シングル	Pio
	花さか天使テンテンくん OP クラスで一番スゴイやつ／B.B.B.	1,020円	シングル	Pio
	聖ルミナス学園 オリジナルサウンドトラック	3,059円	サントラ	Pio
26日	シャイニング・フォースIII	2,854円	サントラ	東芝
	恋愛候補生ラジオ・スクランブル Vol.2	3,059円	ドラマ	Pio
	アイドルプロジェクト Remix Dance3	2,854円	アルバム	Pio

略称
富士見FT＝富士見ファンタジア文庫　C★NOVELS FT＝C★NOVELSファンタジア　東映＝東映ビデオ　Vap＝バップ　BV＝バンダイビジュアル　Pio＝パイオニアLDC　Amu＝アミューズ　SME＝SME・インターメディア　Pol＝ポリグラム　キング＝キングレコード　東芝＝東芝EMI　ビクター＝ビクターエンタテインメント　Col＝日本コロムビア　徳間＝徳間ジャパンインターナショナル　Pio＝パイオニアLDC　ポニー＝ポニーキャニオン　KSS＝ケイエスエス販売　ビーム＝ビームエンタテインメント　MF＝メディアファクトリー　MOV＝ムービック

※特に断わりがないかぎり、CDの価格は税込み、ビデオ・書籍・ゲームの価格は税抜きです。この情報は10月14日時点でのものであり、価格・発売日などのデータは予告なく変更になる場合があります。

郵便はがき

恐れいりますが
切手を50円分
お貼りください

1510051

東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
(株)ホビージャパン
RPGマガジン編集部
読者アンケート係 行

きりとり線

1998 DEC.

〒 　　　－	ご住所 都道府県 区市郡
フリガナ お名前	TEL

性別	年齢	職業	
男・女	歳	番	①小学生未満 ②小学生 ③中学生 ④高校生 ⑤大学生 ⑥専門学校生 ⑦会社員 ⑧公務員 ⑨自営業 ⑩アルバイター ⑪その他（　　　）

特集「Return of "G"」の感想をお聞かせください。	

「猫なヒ・ロ・イ・ン」投票欄(P15参照)	投票	予想	イラスト
		－　－	

読者参加ゲーム「エクソダスギルティー:サバイバル」記入欄P.12、13参照

①名前	②捜索日数	③活動地域	④装備

アンケートハガキの書き方は、本誌75ページを参照してください。

RPGマガジン読者アンケート

今月号の記事に評価をつけてください。
A：よかった　B：よくなかった　C：読まなかった

A	B	C	
□	□	□	表紙
□	□	□	[特集]Return of "G"
□	□	□	機動爆走ウエイガー
□	□	□	ギャルズエンジン
□	□	□	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
□	□	□	ドリームキャスト Supportページ
□	□	□	ガシャポンデュエルをしてみよう!
□	□	□	HJ学園イラスト倶楽部
□	□	□	トレカ い・ろ・い・ろ
□	□	□	ポケモンカードスタジアム
□	□	□	カオスギアはじめて物語
□	□	□	ガンダムTCGエクスプローラー

A	B	C	
□	□	□	Information Explorer
□	□	□	ソウルのお値段
□	□	□	来々!!魔法風雲會(くるくるマジック)
□	□	□	機動戦士ガンダムRPGミリタリーガイド
□	□	□	ガンダム情報局
□	□	□	番長学園!!シークレットノート
□	□	□	読参企画 エクソダスギルティー
□	□	□	The Readers' Column
□	□	□	デュエルファイター刃
□	□	□	超高機動警察 おまかせ!!ヴァーミリオン

今月号を読んで、おもしろかった記事を3つあげてください。

今月号を読んで、おもしろくなかった記事を1つあげてください。

読者コーナーのイラストでいちばん好きなイラストを描いた方の名前は？

HJ学園イラスト倶楽部(P46、47)	
モノイラ(P142、147)	

フリースペース(ご意見・ご要望・イラストなど自由にお書きください。なお、ここのコメントはリーダーズコラムに掲載されることがあります)	

	カラー	モノクロ	ほしいプレゼントを番号で2つまであげてください。	
今月号でいちばん好きなイラストは?				

きりとり線


覚醒せよ！我が秘めたる力・・・
市内電車
一番町
三越
ラフォーレ
二番町
大街道
三番町
ハイテクセガ
スワンビル3F
プロ.マジック
千舟町
ベスト電器
←松山市駅
MAGIC The Gathering®
DCI公認ショップ
●シングル カード充実!!
●デュエル スペース完備
(約30名収容)
Pro.Magic
プロ.マジック
<営業時間> 平日/AM12:00~PM9:00・土.日.祝/AM10:00~PM9:00 -年中無休-
愛媛県松山市大街道1丁目6-1
カメレオンクラブ大街道店の上
☎089(935)4777
トレーディングカード専門店
Pro.Magic
~プロ.マジック~
©1998 Wizards of the Coast,Inc. U.S.A. patent 5662332. Foreign patents pending.

EVENT ０次郎地球侵略計画第３弾

０星人東京ゲームショウに現ワル

「０次郎って本当は弱いんじゃないですか？」そんな声が最近編集部によく届く。確かにこれまで０勝、その意見ももっともだ。われわれは０次郎にコンタクトを取り、率直な疑問をぶつけてみた。「そ、そんなことはありません。よろしい、東京ゲームショウで証明してみましょう」東京ゲームショウといえばゲームの祭典。そこで彼は自らの復権を賭け、勝負に挑む！



勝負その１ 『ストリートファイターZERO3』編集部対抗戦

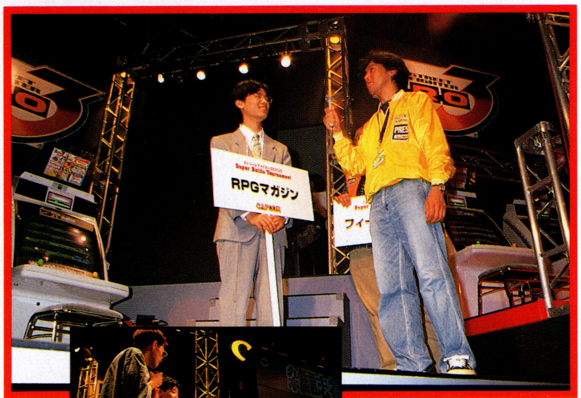
０次郎の威信を賭けた勝負第１戦は、カプコン『ストZERO3』大会。はたして勝負のゆくえは？



▲復権なるか？　初戦の相手は「フィールド・ギア」編集部だ。



▼いつになく真剣な表情で勝負にのぞむ０次郎。



◀０次郎ついに初勝利！「私の歴史はここに始まる」０次郎伝説第２部開幕なのか！



◀誇らしげな０次郎。そのときキミは間違いなく輝いていた……。



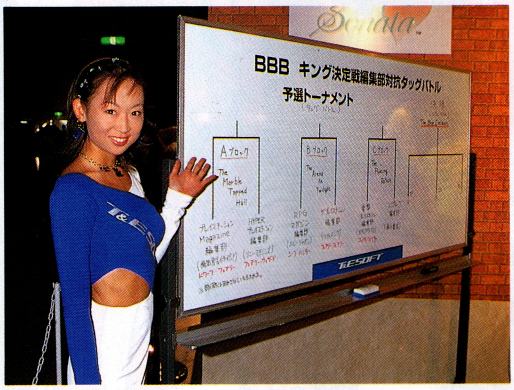
▶２回戦の相手は「ゲーメスト」編集部。１勝で得た自信からか、強敵相手にも余裕の笑みを浮かべる０次郎だが……。

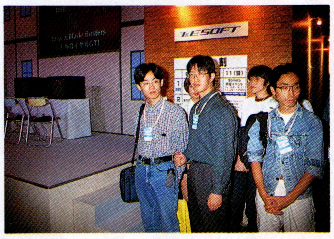


▲もろくも敗れ去るのであった、ああ……。０次郎伝説第２部〜完〜

勝負その２ 『Blaze & Blade Busters』編集部対抗戦

もはやあとがない０次郎。背水の覚悟で、T&Eソフトのマルチプレイアクション RPG『BBB』対決に臨んだ！





▲助っ人をともなって現れた０次郎。さきの敗北のショックからか、その表情はどことなくうつろだ。

▼勝負開始！　もはや敗北は許されない。しかし……。





▲瞬殺される(……)。あまりの早さに司会者もあっけにとられる始末。



▲敗北の怒りを助っ人にぶつける０次郎。そして彼は無言のまま、雑踏の中に消えていった……。



Present!

今回協力していただいたカプコンさんから「ストZERO3サントラCD＆テレカセット」を１名様に、T&Eソフトから「遙かなるオーガスタテレカ＆BBBメモリーカードケース＋ステッカーセット」を２名様にプレゼントします。76ページを参照してご応募ください。メーカーの皆さんありがとうございました。

★このまま負け犬となるのか０次郎!
立ち上がれ０次郎!!

０次郎心の侵略度
「１勝！１勝！１勝！」
心の満足度100％
（自己記憶処理済）

０次郎救済計画発動か!?　今後の動きに注目せよ！（対戦相手も募集しています）

BOOK

GUNDAM MECHANICS Ⅱ

ガンダムメカニクス2

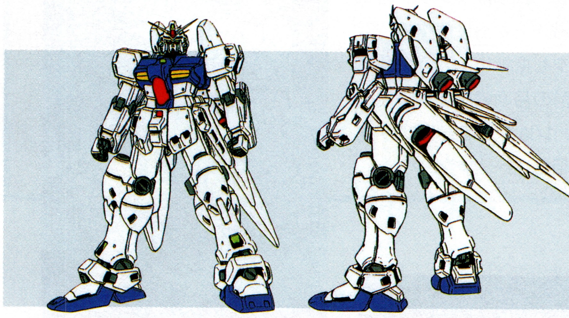
発行：ホビージャパン
価格：本体1,905円+税
発売日：11月上旬
©創通エージェンシー・サンライズ



ガンダム世界に登場したメカの設定画(カラー＆線画)と詳細な解説データを収録した『ガンダムメカニクス』。その第2弾がついに登場！

その特徴は、A5システムファイルに対応するカード式の装丁。これをバラバラに切り離すことによって、キミの好きな分類方法でメカ百科を作れるのだ。「ある年代(例：0079年12月)の登場メカだけ」「ある地域で用いられたメカだけ(例：砂漠戦用)」など、自由にファイルし直して楽しもう。さらにこれを"ガンダムRPG"などに使用すると効果は絶大だ！

ちなみに今回の第2弾では"0083"登場メカを中心に、ガンダム・イージーエイトなど第1弾未収録メカが収録されている。　(安藤昌季)



今回は主に"0083"に登場したメカが中心に収録されている。

PUZZLE GAME

グローカル ヘキサイト

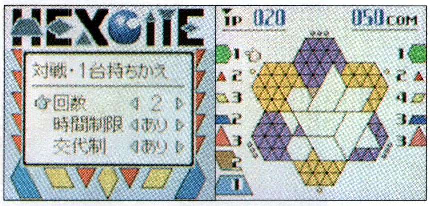


ボードゲーム版とゲームボーイ版が登場！

三角形、台形、ひし形、六角形、大小さまざまな7種の駒で、交互に盤面を埋めながら高得点を決めるパズルゲーム『グローカル ヘキサイト』。

ルールは簡単だけど、お互いの思惑しだいで状況が千変万化するスリリングなゲーム性は、かつて「グローカルヘキサイとほほリポート」(本誌95号)などでも紹介したので、皆さんもご存じだろう(笑)　さてこのゲームが、10～11月にかけてゲームボーイカラー版、ボードゲーム版と連続で登場する。

美麗なボードに高級感が漂うボードゲーム版、将棋のような"詰め対戦モード"や強さがわかる"段位戦"モードを導入したゲームボーイ版と、どちらも見どころ充分！　さっそくキミも「オヤジもハマってヘキサイト」するべし(笑)。　(安藤昌季)



原案：GAJIN

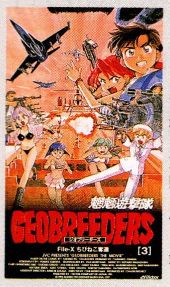
ボードゲーム版
発売元：やのまん
価格：3,600円(税抜)
発売日：11月20日

ゲームボーイ版
ゲームボーイカラー対応
発売元：NECインターチャネル
価格：3,980円(税抜)　発売中

VC/LD

魍魎遊撃隊ジオブリーダーズ

File-X ちびねこ奪還（3）



『化け猫』たちとのバトルストーリー最終巻！　さらわれたまやを追った先には、化け猫たちが乗った船が!?　さらに、そこに謎の第三勢力が急襲して大騒動に！
販売元：ビクターエンタテインメント
価格：VC／LD
各5,800円(税抜)
発売中

ルパン3世 炎の記憶

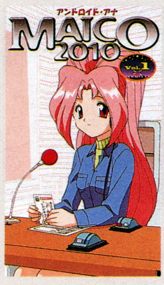
～TOKYO CRISIS～

今年の夏にTV放映された『ルパン三世』最新作がさっそくビデオ化。ルパンが今回狙うのは徳川の財宝。その所在を示す2枚の乾板を狙って大騒動が巻き起こる。そんな中、乾板とヒロイン・まりやに、奇妙なつながりが……。



販売元：バップ
価格：VC9,800円
LD7,800円
(共に税抜)
発売中

アンドロイド・アナ MAICO2010(1)



西暦2010年。低迷するラジオ業界を救うべく、アンドロイド"MAICO"が立ち上がる!?　衛星放送で人気を博したラジオ業界コメディーのビデオ化。
販売元：ポニーキャニオン
価格：VC／LD
各5,800円(税抜)
発売日：11月18日

スターシップ・トゥルーパーズ



実写映像化不可能と言われていた『宇宙の戦士』が、最新SFX技術によりみごと映像化！　宇宙より飛来するエイリアンと人類との激しい戦争の行く末は……。
販売元：ポニーキャニオン
価格：VC
16,000円(税抜)
発売日：11月6日

ブラックジャック



『フェイス／オフ』のジョン・ウー監督と『ロッキー4』のドルフ・ラングレンの最強タッグで送るアクションムービー。ハードなアクションが君を直撃する!!
販売元：アミューズ
価格：VC／LD／DVD
各16,000円(税抜)
発売日：11月10日

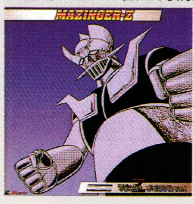
ドーベルマン



話題独占のバイオレンスアクション『ドーベルマン』が登場!!　"神を恐れぬ大悪党"ドーベルマンと"警察バッジをつけた悪魔"クリスチーヌの対決のゆくえは!?
販売元：ポニーキャニオン
価格：VC16,000円
(税抜)
発売中

マジンガーZメモリアル Vol.1

スーパーロボットの草分け的存在『マジンガーZ』が、メモリアルコレクションとして登場。全47話を再構成し、ロケットパンチが、ブレストファイヤーが、今鮮烈に甦る!!!!



販売元：東映ビデオ
価格：
VC3,800円／
LD5,800円
(共に税抜)
発売日：11月21日

ゲッターロボ號BOX1

ランドウ率いるメタルビースト軍団から人類を守るために、戦闘用に改造したネイザーの宇宙作業用ロボット『ゲッターロボ』が立ち上がる!!　『マクロス』を制作したビックウエストが贈る、新たなるゲッター伝説。『ゲッターロボG』『真ゲッター』とはひと味違うこのシリーズも要チェック！



販売元：東映ビデオ
価格：LD
33,000円(税抜)
発売中

センチメンタルグラフティ SGgirls'12 All's Concert in中野サンプラザ



『センチメンタル・グラフティ』に登場した12人の声優によるライブを収録したビデオ。各イベントで使われていたビデオレターも特典として収録。
販売元：日本コロムビア
価格：VC／LD
4,800円(税抜)
発売中

宮村優子リサイタル'98

ガッツレッドこと声優"宮村優子"は、悪の帝王(岩田光央)を倒すべく、いくつもの戦いに挑む。ナレーション(氷上恭子)の励ましや自らの根性で、悪の帝王を倒すことができるのか!?　……というストーリーの、宮村優子サマーリサイタル(笑)の模様を収録しています。



販売元：ビクターエンタテインメント
価格：VC／LD
各7,140円(税抜)
発売中

担当：鷹海和秀

ANIMATION 真ゲッターロボ 世界最後の日 第2巻



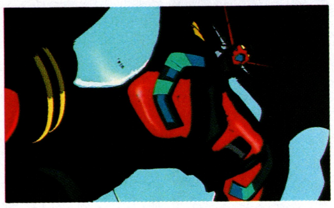
第2話
「脅威!! 神か悪魔か真ドラゴン！」
第3話
「日本壊滅!! さらばゲッター！」

発売元：バンダイビジュアル
価格：VC／LD(各2話収録)
各3,000円(税抜)
発売日：11月25日

ついに登場！ 最後のゲッター!!

第1話で多くの謎を見せた『真ゲッターロボ』だが、この第2巻ではさらなる謎、そして展開を見せることとなった。もちろん“暑苦しい”といえるほどの熱いドラマもパワーUP！ 特に竜馬、號の絶叫は必見(必聴?)だぞ!!

今回は発売を約1か月後に控えた、第2～3話のストーリーを紹介しよう。



第2話

第1巻のラストで登場した無数のゲットマシンが合体。驚愕の竜馬の前に真ドラゴンが現われる。

これに対し竜馬は、ゲッター1のイーグル号を自爆させて真ドラゴンと早乙女博士を亡き者にしようとするが、これはゲッタードラゴンに乗った早乙女博士により阻止されてしまうのであった。

竜馬目掛けて振り下ろされるゲッタ



ードラゴンの一撃。その瞬間、隼人の乗るゲッター2と武蔵の乗るゲッター3が現われ、竜馬を救った。

早乙女博士は3人の隙をついて逃亡を図るが、そこに現われたインベーダーに襲われ、ゲッタードラゴンもろとも串刺しにされてしまう。この早乙女博士の危機を察知した號が絶叫すると、膨大なゲッター線が光の柱となって辺りを照らし、そこには恐竜の徘徊する原始時代の密林が現われたのであ



った——。



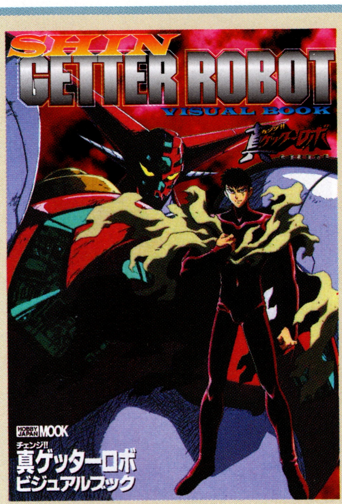
第3話

號の絶叫と共に突如発生した安全基準をはるかに上回るゲッター線を計測した国機連(国連みたいな組織)は、早乙女研究所に向け重陽子爆弾の発射を決定する。竜馬は？ 隼人は？ 號は？ そして日本の運命は？



真ゲッターロボ ビジュアルブック

発売元：ホビージャパン
価格：1,500円(税込)
発売予定日：11月16日



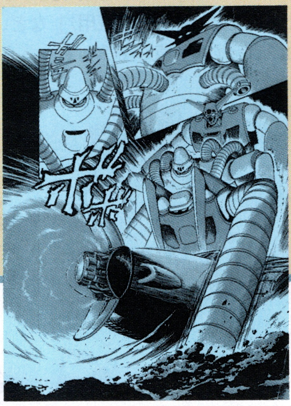
大人気OVAとなった「真ゲッターロボ」がムックになって登場！ 設定資料はもちろんのこと、TVシリーズ(旧ゲッターロボ)の流竜馬役の神谷明氏とOVA第1話で謎の存在として登場した號役の関智一氏が熱くゲッターを語る対談も掲載！ さらに原作の石川賢氏のコミックも掲載!! OVAの発端である10年前の月面戦争を描いている。OVAファンはもちろん旧ゲッターファンも注目だ!!



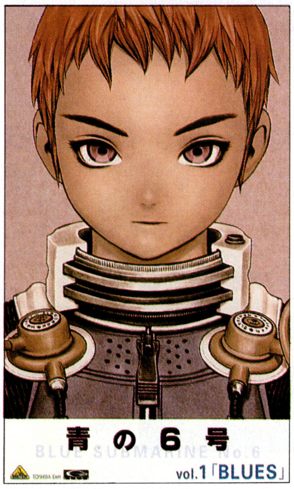


神谷氏(上)と関氏(左)による熱いトークは見逃せない！

▼この迫力を見よ！ 石川賢先生描き下ろしコミックは必見だぞ!!



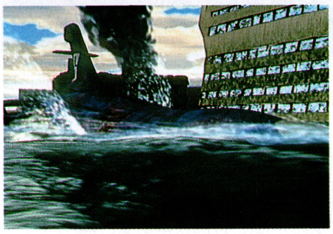
ANIMATION 青の6号 Vol.1「BLUES」



販売元：バンダイビジュアル
価格：VC／LD／DVD各5,000円(税抜)
発売中

近未来の地球。人々は海に新たな世界を築こうとしていた。そして、超国家組織「青」が結成され、各国から派遣された潜水艦が海の平和を守る活動をしていた。

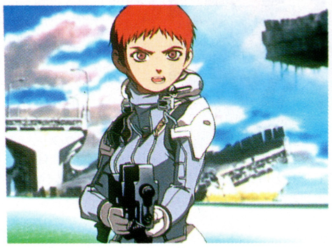
しかし、「青」のリーダーの1人であった天才科学者ゾーンダイクが、突如として反旗を翻し、テロ結社を率い



て人類殲滅を宣言。ゾーンダイクのテロにより海の水位が上昇。これにより、10億の人類が抹殺された。

そして、今、ゾーンダイクの最後の

人類最後の希望が、今浮上する！



テロが発動する。「青」は、人類を守るべく究極の作戦を発動、ゾーンダイクに最後の決戦を挑むのであった。

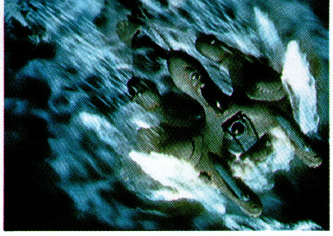
そんな中、日本から派遣された潜水艦「6号」は、水没した東京の新宿ベイへ帰港した。「6号」は、この作戦の成功の鍵を握る男、速水鉄を探しているのだ。彼とともに新型高速戦闘潜水艇に乗り込むことになる紀之真弓2尉が上陸し、ついに速水を探し出す。しかしその速水は、怪しげなサルベージを生業とした生活破綻者であった。

速水に対して懸念を抱きつつも、作戦への参加を懇願する紀之だが、速水はニベもなく拒絶するのだった……。

超豪華スタッフと最新のデジタル技術により、1960年代の海洋冒険漫画が、現代に美しく蘇った。

美しい数々のシーンだけでも、一見の価値がある作品だ。

(鷹海和秀)



TCG ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーン 第2弾「青の章」

発売元：未来蜂歌留多商会
価格：1パックカード10枚入り300円(税抜)
発売中





手札の読み合いと、逆転につぐ逆転のゲーム展開で、好評のトレーディングカードゲーム『大貝獣物語 ザ・ミラクル オブ ザ・ゾーン』。最近ではそのコミック版『召喚王レクス』が月刊コミックボンボン(講談社刊)で連載され、さらにその世界を広げているが、今回ついに、待望のブースターパック第2弾が登場することになった。

この『青の章』では、新たに90種類のカードが登場。トリプルの属性チェンジカードや、+100(！)の属性援護カードなど、新たなカードも増え、さらにコンボを決める楽しさが増している。また超強力な“ゴッドマスター”コスタや、4つの違う属性を持つ謎の召喚師フーなどのキャラクターが新たに登場し、より世界観にも深みを与えているぞ。先に述べたコミック版の主人公レクスがカードになっている(なんと、レベル1よりも弱い“みならいマスター”(笑))のも、ファンにはうれしいところだろう。

新たなカードの数々を加え、キミもライバルに差をつけろ！





第1弾でもその強さを誇った、100パワーのドラゴンたちが、イラスト違いのパラレルカードとなって再登場！ キミはどちらの絵柄が好みかな？

スペシャルカードをゲットすべし！



さまざまな関連製品のオマケや、またプレゼントキャンペーンでもらえるスペシャルカードの数々もMOZの魅力の一つ。さまざまな関連アイテムに付属する応募券を12点分集めて送ると、抽選で毎月200名にスペシャルカード3枚セットが当たるプレゼントキャンペーンが実施中(2月末まで)。さらに、好評発売中の専用バトルシートとカードアルバムには、それぞれ特製レアカード「デビルバブ」(上の写真のものだ)と「メカボヨン」が付いてくる！ さあ、キミは全部ゲットできるかな？

ボードゲーム「召喚大戦」も登場！



広がり続けるMOZの世界が、今度はマルチボードゲームになった！ プレイヤーは召喚師として召喚の塔を探索し、迷宮の中でさまざまなカードを手に入れつつ、4つのマスタールームの所有権を争うのだ。スリリングな逆転性や駆け引きの魅力は、TCG版“MOZ”譲りのもの。また全171枚のカードと作り込まれたマップなど、雰囲気を盛り上げる小道具も充実している。ボードゲームファンも要注目の逸品だ！ 詳細は次号を待て！
発売元：天田印刷加工
価格：3,800円(税抜)
発売中

CD

SPIKEOUT
DIGITAL BATTLE ONLINE

通信協力プレイが熱い、セガの『SPIKEOUT』のサントラが早くも登場!!
販売元：ポニーキャニオン
価格：2,625円(税込) 発売中



アイドルプロジェクト New Dream

さまざまなメディアに広く展開し、国府田マリ子を始めとする豪華声優陣が参加していることでおなじみの人気シリーズ『アイドルプロジェクト』のニューアルバムが登場。未公開曲や特典曲などの9曲を収録。
販売元：KSSレコード
価格：2,854円(税込) 発売中



岸和田博士の科学的愛情 逆襲編

超天才・岸和田博士とゆかいな(?)仲間たちのゆかいな日常(??)を描いたドラマ……とコントを収録したCD第2弾が登場！



今日も岸和田博士の発明がうなる！
販売元：SPE・ビジュアルワークス
価格：2,854円(税込)
発売中

青の6号 オリジナルサウンドトラック Vol.1

話題の新世代アニメーション『青の6号』のサントラが登場。音楽担当の“THE THRILL”の、ゴージャスでワイルドなサウンドが冴えるアルバムです。



販売元：東芝EMI
価格：3,059円(税込)
発売中

MESSAGE#9／種ともこ

渡辺満里菜や椎名へきる、藤崎詩織などのアーティストに楽曲を提供したり、TVCMの楽曲でも活躍している“種ともこ”。彼女が初めて挑んだアニメ主題歌は、『ガサラキ』のオープニングテーマだ。



販売元：ビクターエンタテインメント
価格：1,050円(税込)
発売中

センチメンタルグラフィティメドレー／SGガールズ

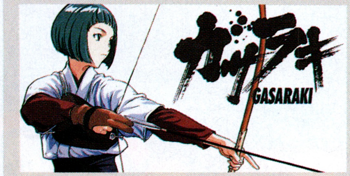
“センチ”のスペシャル企画CDが登場。14曲のオリジナルソングが、「ダンス・メドレー」と「クラシカル・メドレー」の2タイプとなって発売される。



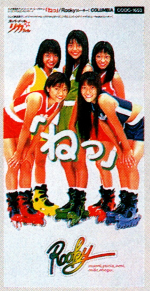
販売元：日本コロムビア
価格：2,100円(税込)
発売中

LOVE SONG／種ともこ

新アニメ『ガサラキ』のエンディングテーマは、OP同様、種ともこが歌っているぞ。
販売元：ビクターエンタテインメント
価格：735円(税込) 発売中



ねっ／Rooky



アニメになった『リカちゃん』の主題歌は、この歌でデビューする女の子5人組のRookyが担当。OPとEDが同じ歌の別バージョンなのもポイント！
販売元：日本コロムビア
価格：1,155円(税込)
発売中

天使のゆびきり／福田舞



『新世紀エヴァンゲリオン』で知られる庵野秀明監督作品として今注目を集めるTVアニメ『彼氏彼女の事情』主題歌シングル。作詞は何と藤井フミヤだ。
販売元：キングレコード
価格：1,020円(税込)
発売日：11月27日

Proof of Myself／林原めぐみ



人気最新作『セイバーマリオネットJtoX』の主題歌は、超人気声優・林原めぐみが作詞とボーカルを担当。マリオネットたちのせつない心、あなたは感じますか？
販売元：キングレコード
価格：1,020円(税込)
発売中

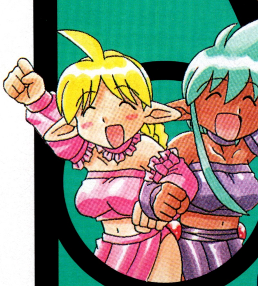
担当：鷹海和秀

景品ゲットに命を賭けた君たちのページ

ソウルのお値段

Soul-no nedan tamashii and price Tama-pura

たまぷら



寺田：もう12月号だね(←11月だけど)！
はぬ吉：クリスマスももうすぐ。そんなわけで、今月はクリスマス関係の景品が多いね。
寺田：クリスマスの準備を、ぜんぶ景品でそろえてみるっていうのは？
はぬ吉：ケーキやサンタクロースは？
寺田：メーカーさん、景品にいれてください(笑)

※このコーナーのすべての写真は景品サンプルを使用しているため、登場時に変更の可能性があります。



永井豪メタルフィギュア(仮)

▲重量感あふれるロボットたちにメロメロ。メタルタイプと彩色タイプがあるぞ！
バンプレスト／ガチャ王2用景品 **12月登場予定**



仮面ライダー フィギュアコレクション1・2・3

▲手に入れそこねた仮面ライダーシリーズが全部揃うぞ！ でも、ライダーって15種類以上もいたんだねぇ……歴史。
バンプレスト／アミューズメント用景品



永井豪キャラ アソート フィギュア キーホルダーver.2

▶今月全種類コンプリートが多いのは、クリスマスのプレゼントだからかな？ そうそう、こちらもキューティーハニー他、全4体の新作が入ってるよ!
バンプレスト／アミューズメント用景品



東映特撮ヒーロー ソフビ貯金箱 コレクション

◀楽しくお金を貯めるコツは、いい貯金箱とつきあうこと。でも、貧乏な寺田は、貯金箱だけが貯まっています……この貯金箱なら。
バンプレスト／アミューズメント用景品



タツノコキャラクター アクションフィギュアver.2

◀おろかぶ！ 全国のタツノコファンのみなさん！ おろかぶが手に入りますぜ……おまけだけど。

タツノコキーチェーン

▼メカブトンにヤッターワン。こうやってみると、昔のメカって味があるよね。バンプレスト／ガチャ王2用景品



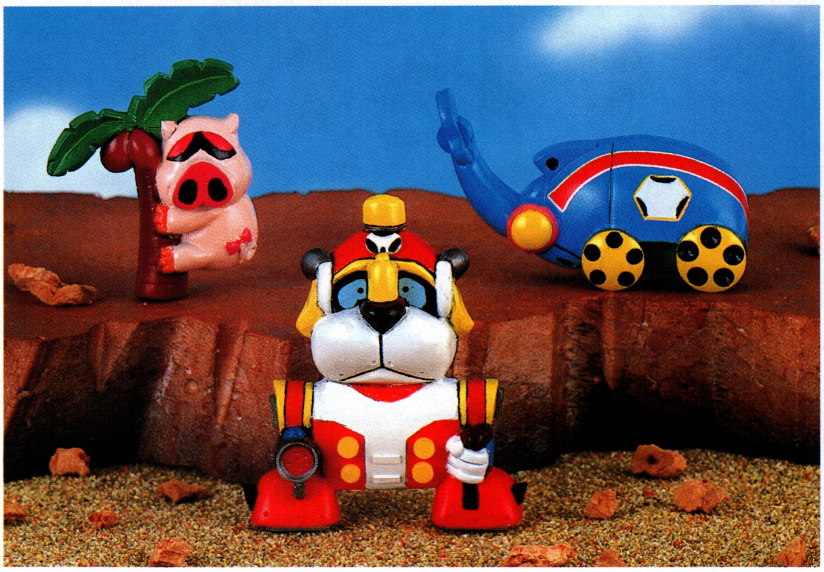
ウルトラマン クリスマス ツリーランプ

▶今月は本当にクリスマスラッシュ。ツリーの飾り付けは、このランプで決まりでしょ!
バンプレスト／アミューズメント用景品



がんばれ!!ロボコン 携帯電話ケース

▼結構落としたりして傷つけちゃう携帯電話。このロボコンケースがあれば、もう大丈夫だよね!
バンプレスト／アミューズメント用景品



エスケイジャパン&システムサービスのこおなあ!

寺田：初めての会社だね？
はぬ吉：AMショーで発見してきたんだよ寺田くん。
寺田：それは単にいままで見落としてただけじゃ……
はぬ吉：う、うるさい！　いいの、今まで馴染みがなかったかもしれないけど、これからは要ちぇっくなのだ！

SIDE エスケイジャパン

はぬ吉：メソが要ちぇっく。
寺田：マサルさんも根強いからね。
はぬ吉：寺田くん的には？
寺田：暑苦しく飲める、あしたのジョーの魔具カップ(←違う)も捨てがたいよ。



あしたのジョー マグカップ



タッチ・ダイヤリー(日記)



ピョン吉バンク



セクシーコマンドー外伝
すごいよ!!マサルさん
大メソ キング オブ クリスマス



セクシーコマンドー外伝
すごいよ!!マサルさん
メソ・X'masBIGぬいぐるみ



セクシーコマンドー外伝
すごいよ!!マサルさん
メソ・X'masボンテンキーホルダー

すべてエスケイジャパン／アミューズメント用景品



まんまのまんま ぴかぴかオーナメント



まんまのまんま ビッグサイズ(X'masバージョン)



あしたのジョー テレフォンキャッチャー



おそ松くん おふろボート

リストウォッチクラブ



THUNDER BIRD



おそ松くん



巨人の星

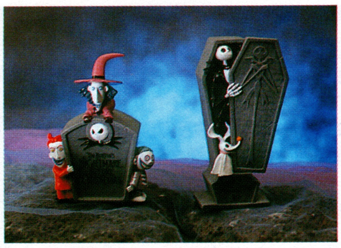
SIDE システムサービス

寺田：なぜ、こっちにもあしたのジョー!?
はぬ吉：はやりかも？
寺田：あ、星飛雄馬のリストウォッチ、飛雄馬の足が動くよ(笑)
はぬ吉：だから言ったでしょ要チェックって。



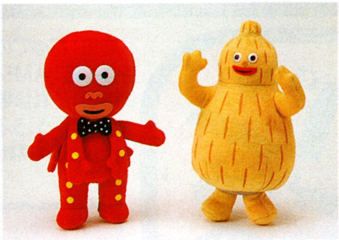
天才バカボン
正月スタンプ

すべてシステムサービス／アミューズメント用景品



ナイトメアー・ビフォア・クリスマス メロディバンク

▲デザインの良さでは、ほかと一線を画しちゃうナイトメア〜シリーズ。今度は貯金箱……また貯金箱ばかりが増えるのか寺田!?
セガ・エンタープライゼス／アミューズメント用景品



クレクレタコラ スーパージャンボぬいぐるみ

▲……でかい……。こんだけでかくてかわいけりゃ、これを手に入れるだけで女の子にもてもてになるのは間違いございませんぜ(笑)
セガ・エンタープライゼス／アミューズメント用景品



PINKA フラッシュキーホルダー

▲やっと出ます！ 以前も紹介したPINKAのキーホルダー！ ピンクのままでいることを決めたPINKAちゃんの勇気を君もGET！
バンプレスト／アミューズメント用景品



チョコボの不思議なダンジョン ぬいぐるみ第2弾

▲ソフトの方も2が決まって、盛り上がるチョコボの不思議なダンジョン。ぬいぐるみもパート2の登場だ！
バンプレスト／アミューズメント用景品



NHK TV番組『できるかな』より ゴン太くんカーメッセージぬいぐるみ

▲ゴン太くんがメッセージを伝えてくれる！ これ欲しいのだ！ これからもいろんな種類のメッセージプレートが出て欲しいよね！
バンプレスト／アミューズメント用景品



ラララむじんくん システム手帳

▲むじんくんがシステム手帳になった。来年に備えてひとつどう？
タカラ／アミューズメント用景品

セサミストリート



セサミストリート クリスマスぬいぐるみ

▲……全部欲しい。なんか、このコーナーを担当するようになってから、セサミストリートに目覚めているわし……
セガ・エンタープライゼス／アミューズメント用景品



セサミストリート クリスマスウォールライト

▲クリスマスの夜を2人を照らすのはキュートなセサミグッズ！ 光が入るとさらにいい感じに!!
セガ・エンタープライゼス／アミューズメント用景品

スーパーホース



スーパーホース クリスマスぬいぐるみ

▲スーパーホースたちもクリスマスに向けてドレスアップ！ 今年のサンタは馬に乗ってくるのかにゃあ(←詩的(ウソ))
セガ・エンタープライゼス／アミューズメント用景品



スーパーホース ブルブルキーホルダー

▲根強い人気のスーパーホースシリーズ。今月はキーホルダーなんだけど……馬、震えます。ブルブル震えます。
セガ・エンタープライゼス／アミューズメント用景品

ガシャポン洞

寺田：ポケモン、続くね！
はぬ吉：人気商品だからね。
寺田：あ、映画見てきたよ、ミュウツー。
はぬ吉：泣いてたよね(笑)
寺田：いいの！ 感動してたの！

100円カプセル



ポケットモンスター

▲メガトンパンチピカチュウをゲットせよ！ 表情が『やるです！』って感じですっげーかわいいのだ！

200円カプセル



HGシリーズ がんばれ!!ロボコン3

▲ロボリキ……ロボイヌ……ここまで揃えてくれたら、思わずゲットしちゃうじゃん……



HGシリーズ スーパーロボット大全集特別編〜マジンガーZ対デビルマン〜

◀マニアックすぎ……最近の若い子は、こんなタイトルの映画があったこと知らないんじゃないだろか……みんな知ってる?



コカ・コーラ カンスタイルカメラ

▲コーラの缶形のカメラ。車の缶立てに入れてドライブっていうのはどう？
セガ・エンタープライゼス／アミューズメント用景品



ドミノ君ボイスメモ

▲ボイスメモも定番商品になってきたよね。寺田もいくつか持ってるけど、やっぱドミノくんのは手にいれなきゃ嘘でしょ?
コナミ／アミューズメント用景品



トロイマー キャラクター ソフトキーホルダー

▲あっひるるっかな!? あっひるるっじゃないよ…
…あっというまにかわいいコックさん……。今、そんな彼らが雑貨屋で大人気なんだって!
セガ・エンタープライゼス／アミューズメント用景品

ビートマニア



ビートマニアネックレス

▲ゴツイアクセサリーは、男女問わずの定番だけど、その中でも注目されたいならこのビートマニアネックレスじゃない？ コナミ／アミューズメント用景品



ビートマニアウオッチバンド

▲時計のベルトを単品でグッズ化って珍しいよね。技ありの逸品！
コナミ／アミューズメント用景品



ビートマニアトートバッグ

◀ヅバリ袋(←あ、)。ここはいっちょ、肩かけやウェストポーチをやめて、こういった袋にするのもいいかもね……普段の服装にもよるけど。
コナミ／アミューズメント用景品



ビートマニアキャップ

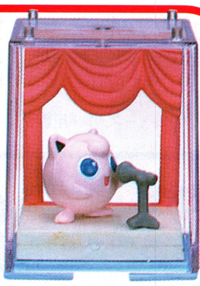
◀長い髪の毛をまとめるため、寺田は仕事中にキャップをかぶっているのですが……やっぱ、そんな用途でも種類は欲しいもの。てなわけでＧＥＴ決定！
コナミ／アミューズメント用景品



ゴジラソフビコレクション

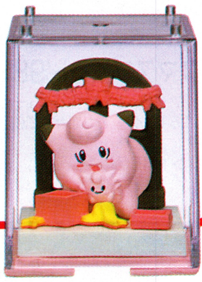
▲春の映画『モスラ３』から、最新の怪獣たちが集合だ！ あ、定番どころではメカゴジラやガイガンもいるよ！







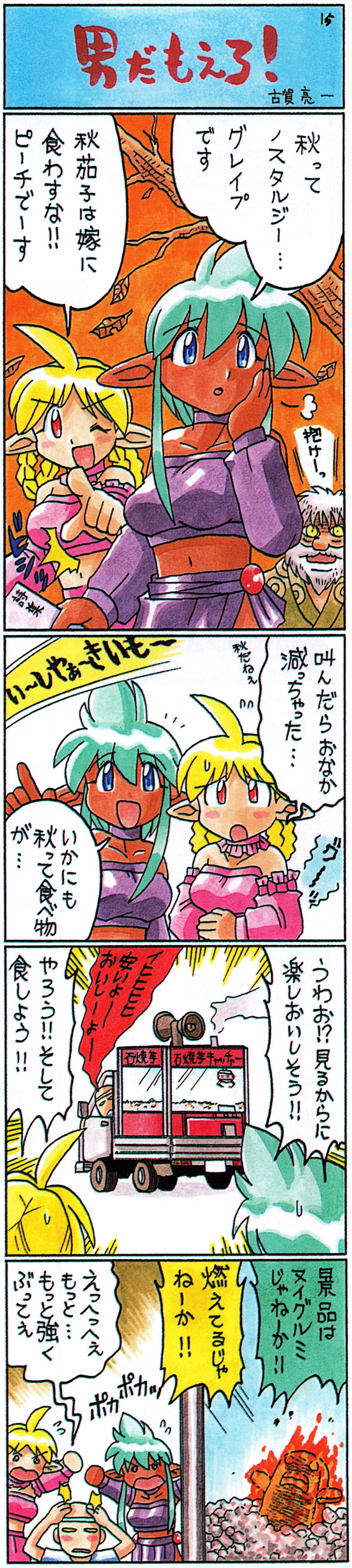






ポケットモンスター ポケモンパーティー

▲組み立てて飾っておける、かわいいミニジオラマ。プリンがステージでたり、ピッピがプレゼントを取り出したり……かわいい。





ポケットモンスター ルームランプ2

▲帽子の上に乗ったピカチュウがかわいいのだ! ミュウもそうだけど、こういう表情のあるポーズこそがポケモンの真骨頂だよね!
バンプレスト/アミューズメント用景品



ポケットモンスター 指人形

▲テレビの人気キャラ大集合! ロケット団もいるから、ポケモンごっこができるぞ!
バンプレスト/アミューズメント用景品



ポケットモンスター〜ピカチュウの1年〜

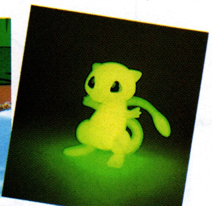
▲最近は手紙なんてあんまり書かないかもしれないけど、こんなに可愛いポストカードなら、って気がしない?
バンプレスト/キャラクターメールコレクション用景品



ポケモンバトルチップNEO

▲テレビでのCMも大々的に行なわれているバトルチップ。RPG後の時間つぶしなんかにもナイスなアイテムだよ!
バンプレスト/キャラクターコレクション用景品





ポケモンリアルコレクションPart2

▲ポケモンの人形は数あれど、このサイズでサンダーを立体化してるのはこれだけじゃないかな?
バンプレスト/ガチャダマコレクション用景品

ポケットモンスター

ポケットモンスターシール付き下じき&アートタックシール

シールって、何歳になってもわくわくするものだよね! それがポケモンなら、なおさらって感じがしない?
バンプレスト/マジカルセブン用景品



機動戦士ガンダム ライト付きキーホルダー1・2・3

▲今までの機体が全部揃った? いえいえ、今度はそれに加えて、量産形ゲルググが……死んでも手に入れろ〜!
バンプレスト/アミューズメント用景品



スーパーロボット大戦アクションロボpart.3

▲5機×3種(透明、ノーマル、彩色済み)で15種類! 全部取るのは無理でも、何か1機にしぼって3種集めるのも手だね!
バンプレスト/キャラクターコレクション用景品
12月登場予定



超時空要塞マクロス ミニフィギュアコレクション

▲プロポーション重視で、ミリア、マックス、輝、フォッカーの4機体。フォッカー機だけは、ファイターとガウォークもあるよ!
バンプレスト/アミューズメント用景品



横山光輝アソート フィギュアキーホルダー

▲新旧まとめて、横山キャラクターのキーホルダー登場! 中身はジャイアントロボ&バビル2世&鉄人28号ね!
バンプレスト/アミューズメント用景品



電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム レンチキュラーマウスパッド

▲見る方向によって、DNAカラーとRNAカラーに絵の変わるマウスパッド。でも、なんでドルドレイはないのだぁ!?
セガ・エンタープライゼス/アミューズメント用景品



ボンバーマン キーチェーンフィギュア

▲チビッコに絶大な支持を受けるボンバーマン。大きなお友達も、好き嫌いしないでもっと触れてみるべし! 意外とかわいいよ!
セガ・エンタープライゼス/アミューズメント用景品



サクラ大戦2 コレクションフィギュアVol. 1

▲レニちゃんにメロキュウなみんな、第1弾から彼女が入ってるなんてラッキーだね! セガ・エンタープライゼス/アミューズメント用景品



アキハバラ電脳組 キーチェーンフィギュア

▲パタPがプライズで手に入るっすよ、先生! このシリーズで、デンスケだけじゃなくって、テツやフランチェスカも出ないかなぁ?
セガ・エンタープライゼス/アミューズメント用景品



DANCING BLADE かってに桃天使! アートミラー

◀これはファンだったら、絶対ゲットでしょ? なんたって桃天使グッズ第1弾だもんね!
コナミ/アミューズメント用景品

文字情報!

機動戦士ガンダム

ガンダムのポストカード。最新OVAの「08小隊」物も入ってるぞ!
バンプレスト/キャラクターメールコレクション用景品

センチメンタルジャーニーコレクション

ソフトも無事発売となってよかったなぁ、のセンチメンタルジャーニー。新たなキーホルダー12種が、またファンの財布を軽くします(笑)
バンプレスト/キャラクターコレクション用景品

カードキャプターさくら

各方面で大ブレイク中のキャプターさくら。ポスタードリームのおかげで、部屋中さくら状態だね!
バンプレスト/ポスタードリーム用景品

ときめきメモリアル



ときめきクリスマスプレート'98

▲昨年も第人気だったアイテムが、完全リニューアルで登場だ! ところであの……お皿として使っちゃいけませんか?
コナミ/アミューズメント用景品



ときめきクリスマスリース'98

▲藤崎、虹野、館林、片桐……4キャラクターのリースが登場! クリスマスの飾り付けは、部屋にこいつをいっぱい……怖いかも。
コナミ/アミューズメント用景品



ときめき胸像/冬服

▲夏服の次は冬服。お決まりのコースだけどファンなら手に入れなきゃ。でも、20cmはさすがに大迫力だね。
コナミ/アミューズメント用景品

●総統とその仲間の ぶらいずイグの 穴!

アミューズメントマシンショー

第36回アミューズメントマシンショー ……………………【AMショー】
社団法人日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)と全日本遊園施設協会(JAPEA)というふたつの団体……ようするに、ビデオゲーム機や人気のプリクラ、もちろんプライズ機などのゲーセンにある最新アミューズメントマシンを一同に集めたイベントで、その36回目というわけ。

はぬ吉:総統! 今回は幹部のオイ……いや私、はぬ吉が来年のプライズ景品が発表されている"AMショー"なるイベントに潜入してまいりました。というわけで、その報告をさせていただければと思います。いかがなものでしょうか?
寺田:うむ、よきに計らえ(っていうか、グレイトもあるし、今回ははぬちゃんにやらしちゃおう……)
はぬ吉:それでは早速(しめしめ、イグの穴はオイラのものさ……)
寺田&はぬ吉:はははははははははははははは




◀▼この2つのフィギュアの写真を見てください。これらを作ったのはかなりの手練と見ましたぞ



▲バンプレストのブースではゴン太くんやお姉様方がおりました

バンプレスト

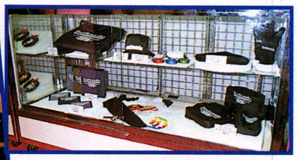


◀ディスプレイの上にあるゲッター&マジンガーはペーパーフィギュアにございます



セガ・エンタープライゼス

▲洋物グッズが多く、オイラ的にはうはうは。もちろん来年もサクラ関係のアイテムがあるようですぞ

▲大人気のビートマニアは今後もどんどんアイテムを増やしていく模様

コナミ

◀これが今回参考出展された次世代DJシミュレーションゲーム『ビートマニアII DX』だ。く〜早くやりたい



▶かつてお茶の間をプライズの景品にしたものがあるだろうか?

システムサービス




▲ガオガイガーもついに登場が決定したぞ!

タカラ

◀講談社 ミスターマガジンに掲載中の『G-TASTE』がフィギュアになった。登場は来年の1月ね



▲この獅子舞欲しい!

タイトー



▶参考出品ながら、こ…これを見てくだされ!



▲人気のストレイシープも新作があるぞ!

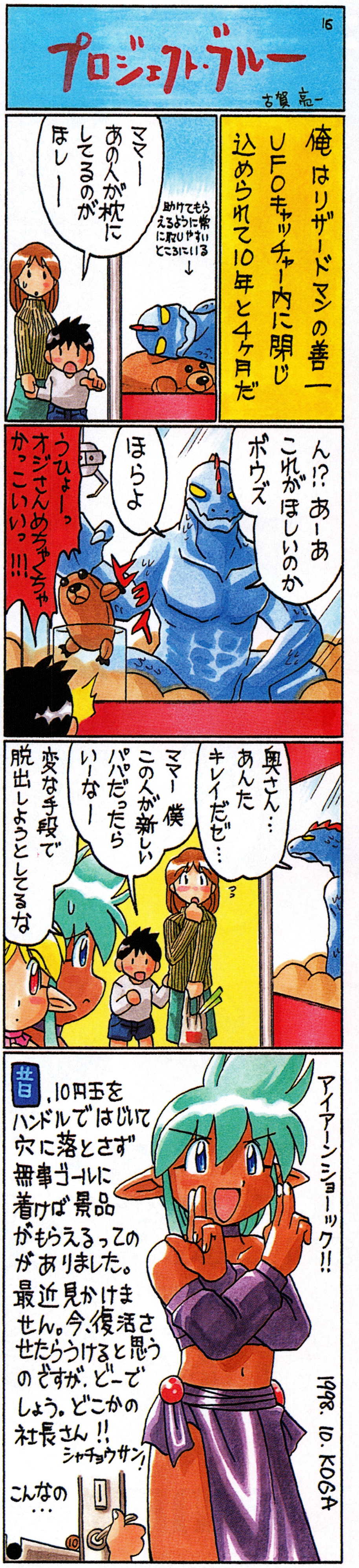


◀はじめ人間のゴンがハンマーになった。これはもうゲーセンにならんでいるので見つけたらゲット!

エスケイジャパン



◀寺田:はぬちゃん、この写真は?
はぬ:それは…裏工作の写真にございます
寺田:そうか、はぬちゃんもがんばってるんだな(←バカ)





格闘トレーディングカードゲーム
カプコン・アクションカードゲーム第２弾！
ヴァンパイア　セイヴァー
VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire
Trading Card Game
熱き闘いへの招待状！
バトル
インヴィテーション
CAPCOM
ACTION CARD GAME
イラストは商品イメージです。
１６９枚に及ぶ新作書き下ろしイラスト！総枚数は２１６枚！
第１弾登場キャラとあわせて、１６キャラでのバトルが可能！
アーケードの興奮をそのまま再現したゲームシステム！
※期間中スターターパックについている応募券を送ると、抽選でプレミアムカードを進呈！
さらに抽選で１０名様に、歴代『レイレイ』の声優、荒木香恵、根谷美智子、宮村優子（あいうえお順）の直筆サイン入りプレミアムカードをプレゼント！
１９９８年１２月発売予定！
カプコン
アクションカードゲームVOL.1
ヴァンパイア　セイヴァー
大好評発売中
発売元
JESNET
お客様サービスセンター
〒150-0002　東京都渋谷区渋谷1-14-11
TEL 03-3407-2824
メーカー希望小売価格（税別）
・スターターパック　￥１３００　ブースターパック　￥３３０
カプコン・アクションカードゲーム公式ホームページ　http://www.jesnet.co.jp/cacg
© CAPCOM CO., LTD.



"ウルザズ・サーガ"大特集!!

ウルザズ・サーガ 新ルール解説 ……104
ウルザズ・サーガ カードリスト ……106
ウルザズ・サーガ Q&A ……110

くるくるマジック

強力連載陣

レミィのウィザード予備校 後期①
もう一度はじめから!? ……98

コラム・エリア
は・じ・め・のい～っ歩 他 ……102

チャンプTOSHIKIのデッキ使用マニュアル ⑰
馬クラフト・デッキ ……112

導師・つるたのWHO'S WHO？最終回
業師・中村聡 ……114

業師・中村の日替定食 ⑥
繰り返す悪夢定食 ……116

MAGIC NEWS
マジック関連書籍続々発売!! 他 ……118

トーナメントセンター・イベントカレンダー
1998年11月 ……119

かんたん！お手軽！マジック講座 ㉒
ウルザズ・サーガ ……120

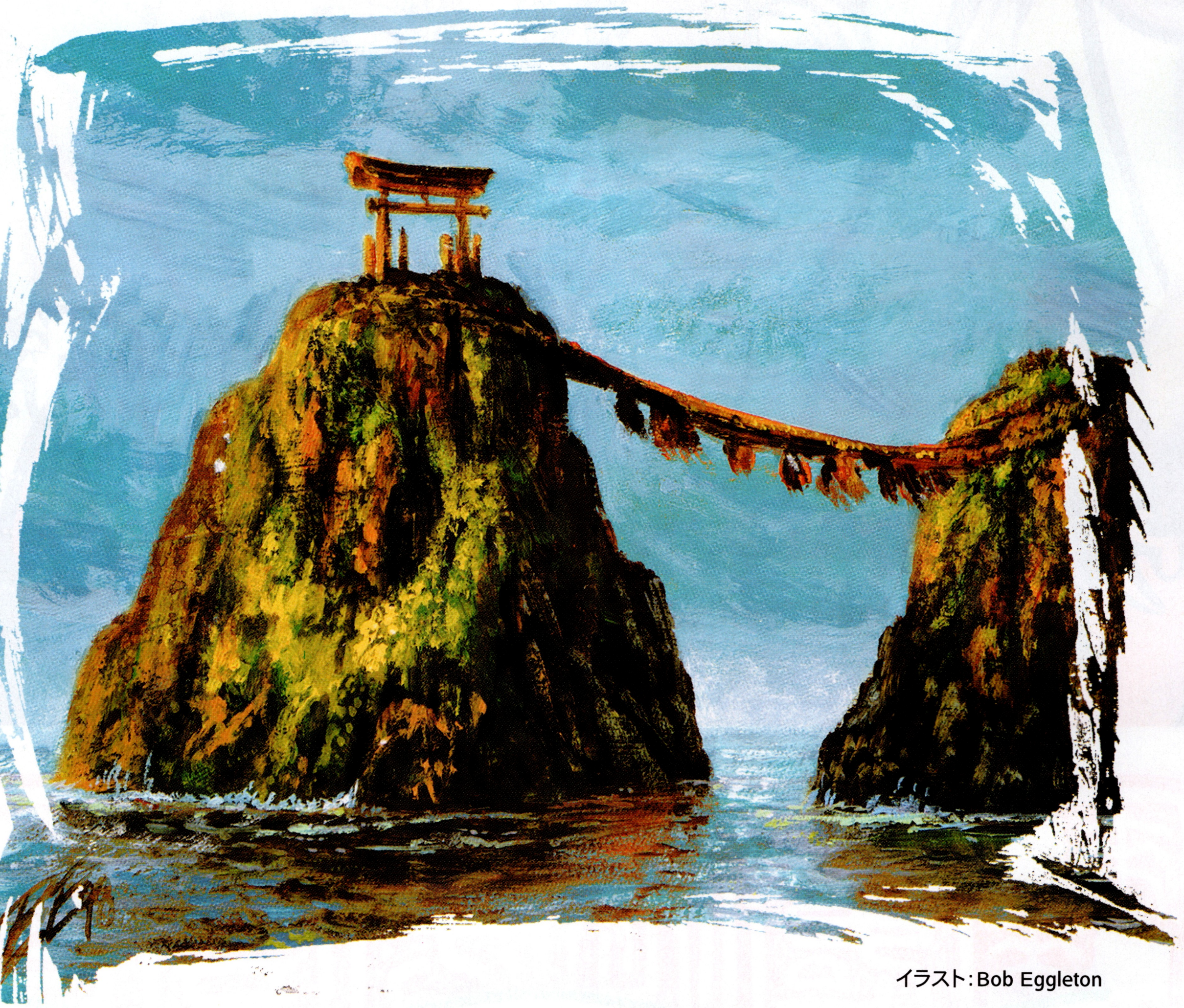
マジック基礎用語集
……120

マジック：ザ・ギャザリング
日本語版発売３周年記念

魅惑の非売品カードをゲットしよう！

MAGIC The Gathering®

スペシャル土地カード5枚セット
先着30,000名様に大プレゼント



イラスト：Bob Eggleton

日本を含む、アジアの様々な地域がマジック：ザ・ギャザリングの土地カードになりました。このスペシャル土地カードは「山」「沼」「平地」「島」「森」の5種類で構成された、特別仕様の非売品カードです。（もちろん通常の土地カードとしてゲームに使用することができます。）マジック：ザ・ギャザリング日本語版発売3周年を記念して、日頃のご愛顧に感謝し、先着30,000名の皆様にこのスペシャル土地カードを大プレゼントいたします。ショップでは販売しない貴重なカードですので、このチャンスをお見逃しなく！

希望小売価格　1,420円（税抜）
4 981932 001357

▲13桁の数字が判明できるようにバーコードを切り取って下さい。

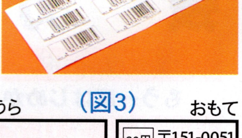
【応募方法】

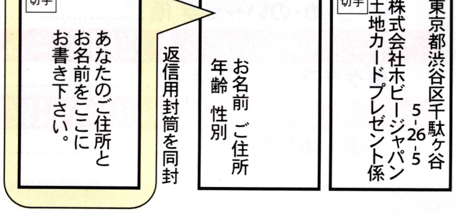
① 下記の対象商品のマジック：ザ・ギャザリング日本語版包装上のバーコードを切取って、右記の図1のように紙に貼り付けてください。お一人様、何口でも応募可能です。必ず1通の封筒には1口分のみを同封してください。（1通の封筒に2口以上のバーコードを同封されても、1口として扱いますのでご注意下さい。）

★対象商品（すべて日本語版カード）●第5版日本語版●テンペスト日本語版●ストロングホールド日本語版●エクソダス日本語版●ウルザズ・サーガ日本語版●ポータル・セカンドエイジ日本語版
◆スターターデッキ（構築済みデッキ、トーナメントパック含む）→ 3枚を1口とします。
◆ブースターパック → 9枚を1口とします。
※スターターデッキとブースターパックの組み合わせてのご応募はできませんのでご注意下さい。

②お名前、郵便番号、住所を明記して、80円切手を貼った返信用の定形封筒を必ず同封して下さい。（図2参照）
③定形封筒の裏に、お名前、郵便番号、住所、年齢、性別 を明記してください。（図3参照）
④上記③の定形封筒に、上記①②を同封して下記の住所までお送り下さい。
※必要事項の未封入または記入もれがありますと、プレゼントをお送りできない場合がございます。
応募期間：平成10年10月15日～平成11年1月15日（1月15日の消印有効）
応募宛先：〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5　株式会社ホビージャパン「土地カードプレゼント係」

（図１）
紙にバーコードをはがれないように貼り付けて下さい。写真はブースターパックのバーコード９枚1口とした例です。



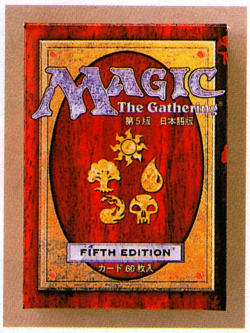


魅惑の非売品カードをゲットしよう！

対象商品（日本語版）

※以下の商品であればどんな組み合わせでも応募することが出来ます。

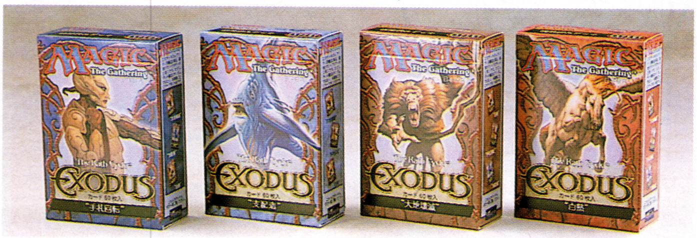
●バーコード3枚で1口の商品



▲第5版
スターターデッキ
日本語版



▲テンペスト
スターターデッキ
日本語版



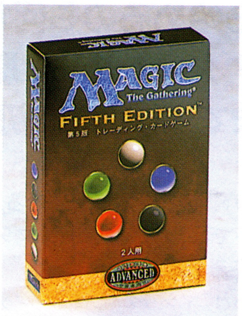
▲エクソダス構築済みデッキ日本語版



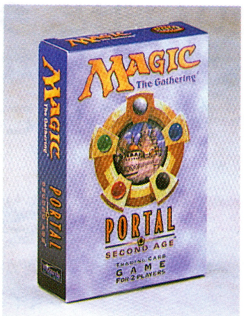
▲ウルザズ・サーガ構築済みデッキ日本語版



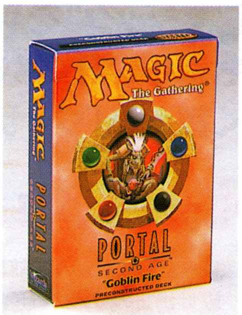
▲ウルザズ・サーガ
トーナメントパック日本語版



▲第5版
構築済みデッキ
日本語版



▲ポータル・セカンド
エイジスターターデッキ
日本語版

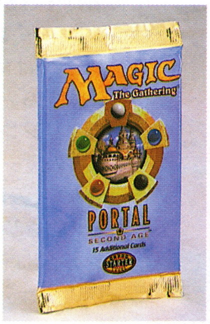


▲ポータル・セカンド
エイジ構築済みデッキ
日本語版

※写真は一部英語版が含まれておりますが、キャンペーン対象商品は日本語版のみとなります。



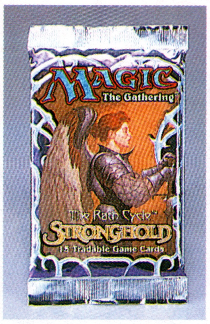
▼ウルザズ・サーガ
ブースターパック
日本語版



▲ポータル・
セカンドエイジ
ブースターパック
日本語版

※以下のブースターであればどんな組み合わせでも応募することが出来ます。（絵柄は問いません）

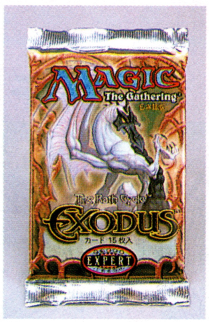
●バーコード9枚で1口の商品



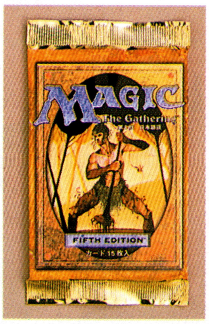
▲ストロング
ホールド
日本語版



▲テンペスト
ブースターパック
日本語版



▲エクソダス
日本語版



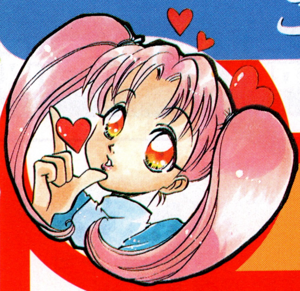
▲第5版
ブースターパック
日本語版

Hobby JAPAN　Wizards OF THE COAST®

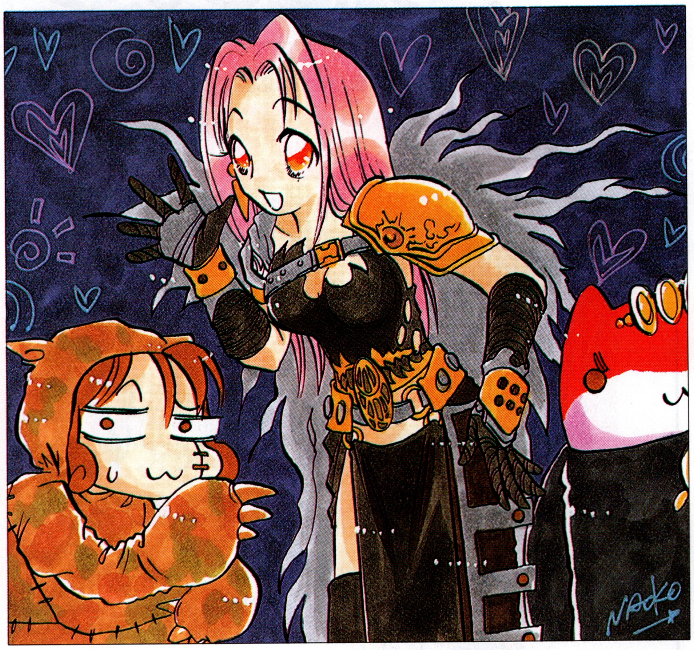
株式会社ホビージャパン 〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5「カードゲーム事業部」TEL 03-3354-9341

これから“マジック”を始めるキミたちに!!

文:朱鷺田祐介(スザク・ゲームズ)
イラスト:金澤尚子



レミィのウィザード予備校



「“マジック”をやりたいんだけど、今から始めるのも何だか…」とお悩みのアナタ! 今からでも決して遅くはありません。そんなアナタのために、駆け出しウィザードのレミィがやさしく教える「ウィザード予備校」!! これまでよりさらに初心者向けに、後期授業の開講です!!

もう一度はじめから!?

はーい、あたしの名前はレミィ。

駆け出しのウィザードよ。

お師匠様のトキリンや、お姉さんみたいなウィザード・ぴよぷーと一緒に、今は修行中の身。2人には「まだまだじゃ」とか「まだまだね」とかって言われるけれど、あたしがんばる!

だって、いつかきっと、立派なプレインズウォーカーになるんだもん!

さあ、みんなも一緒に“マジック”を始めましょう!

トキリン: うむ、何とか挨拶はできるようになったな。……では、わが弟子よ、“マジック”とは何か? 答えてみよ。

レミィ: えーっと“マジック”とは“マジック:ザ・ギャザリング”……1993年に、アメリカのウィザーズ・オブ・ザ・コースト社から発売されたトレーディング・カードゲームです。ドミニアというファンタジー世界を舞台に、魔法使いとなって戦うゲームなのです。

トキリン: トレーディング・カードゲームとは何ぞや?

レミィ: えーっと……何でしたっけ?

トキリン: ばかもーん! トレーディング・カードゲームは、従来の対戦型カードゲームに、コレクション用のトレーディング・カードの要素を加えることで、おもしろさの幅を格段に広げたゲームなのじゃ。

レミィ: ……はっ! お師匠さま。あたし、しばらく前に同じような会話をした記憶が……。

ぴよぷー: 確かに、6月号でほぼ同じ会話をしてるわね。

トキリン: 気にするな。“マジック”の道を辿る者はすべからく、同じ道を通らねばならぬのだ。レミィ……お前も、早く一人前になってくれよ。

レミィ: はは、大丈夫ですよ。臨機応変にやりますから。

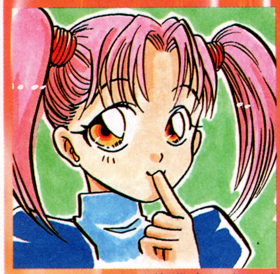
トキリン: そうだな、“マジック”にはすでに数多くのカードがある。これからお前は見たこともない、とんでもないカードに出会うだろうが、そのときどきで臨機応変にやるのだぞ。

レミィ: はーい。

ぴよぷー: こんないい加減で、大丈夫かねぇ。

みんなに“マジック”を教える先生たち

レミィ



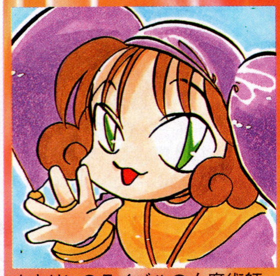
トキリンのもとで修業中のウィザード。やっと見習いから正式(?)なウィザードへと成長したものの、まだまだ駆け出し。

トキリン



レミィの師匠にあたる、正体不明(?)のウィザード。どちらかというと、ちょっぴり邪悪なデッキを好む傾向あり(笑)。

ぴよぷー



トキリンのライバルの女魔術師。赤緑をはじめ、男らしいデッキが得意(笑)。けっこう面倒見がよく、レミィのお姉さん的存在。

郵便往復はがき

50円切手をお貼りください

返　信

□□□-□□□□

住所
（あなたのご住所を記入してください。）

氏名　　　　　　　　　　　　　　　　　　様
（あなたのお名前を記入してください。）

こちらを裏にして折ってください

PRO TOUR QUALIFIER™

'99 ロサンゼルス大会予選

プロツアーロサンゼルス大会予選
参加申込書

※参加希望日に丸印をつけてください

東　京　第一次　11月［21日］［22日］

広　島　11月28日　　福　岡　12月 5日

仙　台　12月 5日　　大　阪　12月12日

お問い合せ先：DCIジャパントーナメントセンター　TEL03-5469-9431

ご住所	□□□-□□□□ 都道府県	TEL　（　　）	
		性別	男・女
		年齢	歳
お名前	フリガナ	職業	学生・会社員 公務員・自営業 その他（　　）
マナメンバーシップ番号		マジック歴	約　　ヶ月
	□ 番号はまだ持っていない	カードの保有枚数	約　　枚

RPG MAGAZiNE ロールプレイングゲームマガジン

郵便往復はがき

50円切手
をお貼り
ください

150-0002

往　信

東京都渋谷区渋谷3-19-1

オミビル7F

DCIジャパン
トーナメントセンター・本部

「プロツアー ロサンゼルス大会」係行

こちらを表にして折ってください

L.A.大会

MAGIC: THE GATHERING
DCI
PRO TOUR QUALIFIER
™

Pro Tour™
QUALIFIER

1998年後期いよいよ開講！

五色のマナ

★マナ

マナとは、ドミニアの世界で魔法の基礎となっている魔法のエネルギーのことです。白（☀）、青（💧）、黒（💀）、赤（🔥）、緑（🌳）の五色があり、それぞれに対応するマナ・シンボルがあります。

土地などから生み出されたマナは、魔法使いが持っているマナ・プールに一時的に蓄えられ、消費されるまでそこに留まります。

ただし、フェイズの終わり、戦闘の開始／終了時に、使わなかったマナが残っているとマナ・バーン（マナによる火傷）となり、そのマナはなくなり、そのマナと同じだけのライフが失われます。つまり、蓄えられたマナは、後のフェイズや後のターンに持ち越すことができないのです。

“マジック”のカードはこう読め！



★カード名
カードの名前だ。

★カード・タイプ
カードの種類を表す。土地の他に、呪文タイプを表す。「～～の召喚」とあるのは、特定種類のクリーチャーを召喚する呪文で、かけるのに成功すると、そのクリーチャーになって、場に残る。種族分類が必要な場合には「～～」の部分を参照する。

★文章欄
そのカードの効力やパーマネントとなった後の能力を示す。斜体で書かれているのは、フレイバー・テキストと呼ばれる雰囲気を盛り上げるための文章で、これ自体はルールとは関係ない。

★パワー／タフネス
クリーチャーのみに必要な特性値である。パワーは戦闘で与えるダメージの量を表す攻撃力のようなものである。タフネスはクリーチャーの生命力にあたるもので、1ターンにタフネス以上のダメージを受けると、クリーチャーは破壊されてしまう。

★呪文コスト
この呪文を使うために必要なマナの数だ。数字はどの色のマナでも使用できる不特定マナの数を表す。例えば、②🌳ならば、緑マナ1点とその他好きな色の組み合わせで2点分のマナを必要とする。🌳🌳🌳でも、🌳🔥①でもかまわない。Xの場合は、好きな量のマナを使用できる。

★色枠
カードの枠はその呪文の色を表す。色は白青黒赤緑の五色である。金色の枠は複数の色であることを表し、アーティファクトの場合は無色であるため、茶色になっている。土地も無色である。

要チェック！
「タップ／アンタップ」
“マジック”ではカードの置き方がその状態を表す。通常、縦に置き、これを横にすることでそれを使ったことを表す。横にするのをタップするといい、何らかの理由で戻すのをアンタップすると言う。カードに🔄のマークがあったら、これをタップすることで何らかの能力が使えることを表している。

カードの種類

★土地

“マジック”のカードは土地と呪文に分かれています。

多くの土地は、特定の色のマナを出してくれます。その他の機能を持つ場合もありますが、マナが出るということがもっとも重要な力だと言っていいでしょう。

なお、土地はマナそのものではないので、これは勘違いしないように。

基本地形は、《平地》から白マナが、《島》から青マナが、《沼》から黒マナが、《山》から赤マナが、《森》から緑マナが出ます。他にもいくつか特殊な地形があり、決められたマナが出ます。

★呪文

呪文は「召喚」「ソーサリー」「エンチャント」「アーティファクト」「インスタント」「インタラプト」「マナ・ソース」に分かれます。

★召喚

クリーチャー（“マジック”の世界に登場するさまざまな生き物）を召喚する呪文。成功すると、クリーチャーとして場に出ます。

自分のメイン・フェイズ（戦闘中をのぞく）のみに使用可能。

★ソーサリー

使い捨ての強力な呪文。

自分のメイン・フェイズ（戦闘中をのぞく）のみに使用可能。

★エンチャント

特定の対象や場に出し、魔力を付与する呪文。成功すると、その対象にくっついたエンチャントとなって場に出ます。

自分のメイン・フェイズ（戦闘中をのぞく）のみに使用可能。

★アーティファクト

魔法の装置を生み出す呪文。成功すると、魔法の装置アーティファクトとなって場に出ます。生命のないアーティファクトと、クリーチャーでもあるアーティファクト・クリーチャーがあります。

自分のメイン・フェイズ（戦闘中をのぞく）のみに使用可能。

★インスタント

相手のターンや戦闘中にも使用できる呪文。インタラプトやマナ・ソース、特殊なタイミングの能力以外であれば、それに対応して使用することができます。

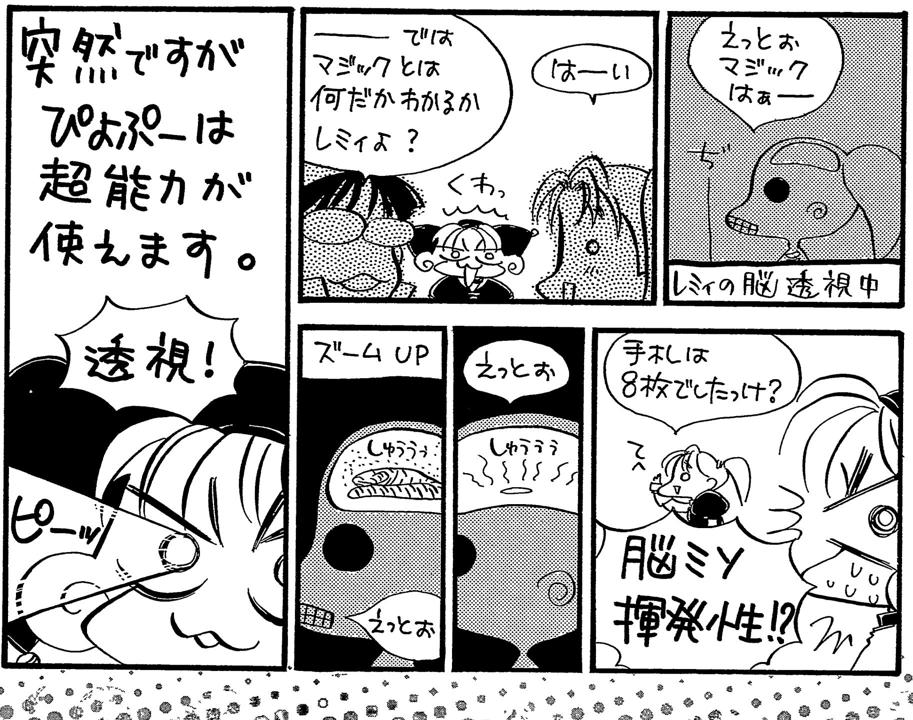
★インタラプト

他の呪文に割り込んで使用される呪文。呪文を打ち消したり、その呪文の内容や対象を変更したりします。相手のターンや戦闘中にも使用できます。

★マナ・ソース

マナを生み出す呪文。ほぼいつでも使用できます。

トキリン：インスタントやインタラプトの正確な使い方は、いずれ詳しく紹介しよう。



どうやったら勝ち？

“マジック”は対戦型のカードゲームです。では、どういう場合にあなたの勝ちとなるのでしょうか？

[1] 相手のライフを0以下にする。

まず、双方のプレイヤーは20点のライフ（生命点）を持ってスタートします。クリーチャーによる攻撃やさまざまな呪文の効果によって、相手のライフを減らし、0以下にできれば、勝ちとなります。

ぴよぷー：相手のライフが0になったときに、自分のライフが1点でも残っていれば勝ちよ。
レミィ：両方が同時に0以下になったら？
トキリン：引き分けじゃな。正確に言えば、ライフが0以下かどうかのチェックをするのは、**各フェイズの終わり**と**戦闘開始時、戦闘終了時**だけだ。つまり、一瞬0以下になっても、チェックの時間が来るまでに1以上に戻せれば、負けにはならない。
レミィ：へぇ、そうなんですかぁ。

[2] ライブラリー切れ

“マジック”は通常で最低40枚、構築デッキを使うトーナメントで最低60枚のカードを使用しますが、これを使いきっても決着の付かない場合があります。そのため、ライブラリーが尽き、引くべきときに引けなかった場合、引けなかったプレイヤーの負けとなるのです。

[3] 特殊な勝ち方：毒カウンターなど

この他、カードに書かれた特殊な勝ち方もいくつかあります。毒カウンターはその一例で、毒を持つクリーチャーが攻撃し、対戦相手にダメージを与えたら、対戦相手に毒カウンターを与えることができます。毒カウンターが10個溜まったら、その瞬間にその対戦相手は負けとなります。

ゲーム開始！

[1] 互いのデッキをよく混ぜる

まず、自分でよく切り混ぜた後、相手にも切り混ぜてもらいます。

[2] 先攻後攻を決める

ジャンケンでもコイントスでもかまいませんが、これに勝ったほうが先攻後攻を決めます。

一般的には先攻を取る人が多いですが、先攻を取ると、最初のターンだけカードを引けませんので、後攻を取ってもかまいません。

[3] 手札を7枚引く。

ライブラリーの上から順に7枚引いて、これが最初の手札となります。

フェイズの進行

[1] アンタップ・フェイズ

ターンを進めているプレイヤーの側にある、タップしていた（横に倒れていた）パーマネントがすべて同時にアンタップします（縦に起きる）。呪文は使用できません。

[2] アップキープ・フェイズ

カードに「アップキープ中に～～」とあったら、このフェイズに処理します。

[3] ドロー・フェイズ

ライブラリーからカードを1枚引く。

[4] メイン・フェイズ

主要な活動を行なうフェイズ。以下のような事柄ができます。

- 土地を1枚、場に出す。
- クリーチャーによる戦闘を行なう。1回のみだが、複数のクリーチャーを参加させてもよいし、0体で宣言してもよい。
- あらゆる呪文を使用する。これはマナのある限り、何度でも使える。

トキリン：土地や呪文は戦闘の後で行なっても、戦闘の前に行ってもよい。土地は1ターンに1枚しか出せないから注意が必要じゃ。
ぴよぷー：戦闘も、1ターンに1回しかできないわよ。

[5] ディスカード・フェイズ

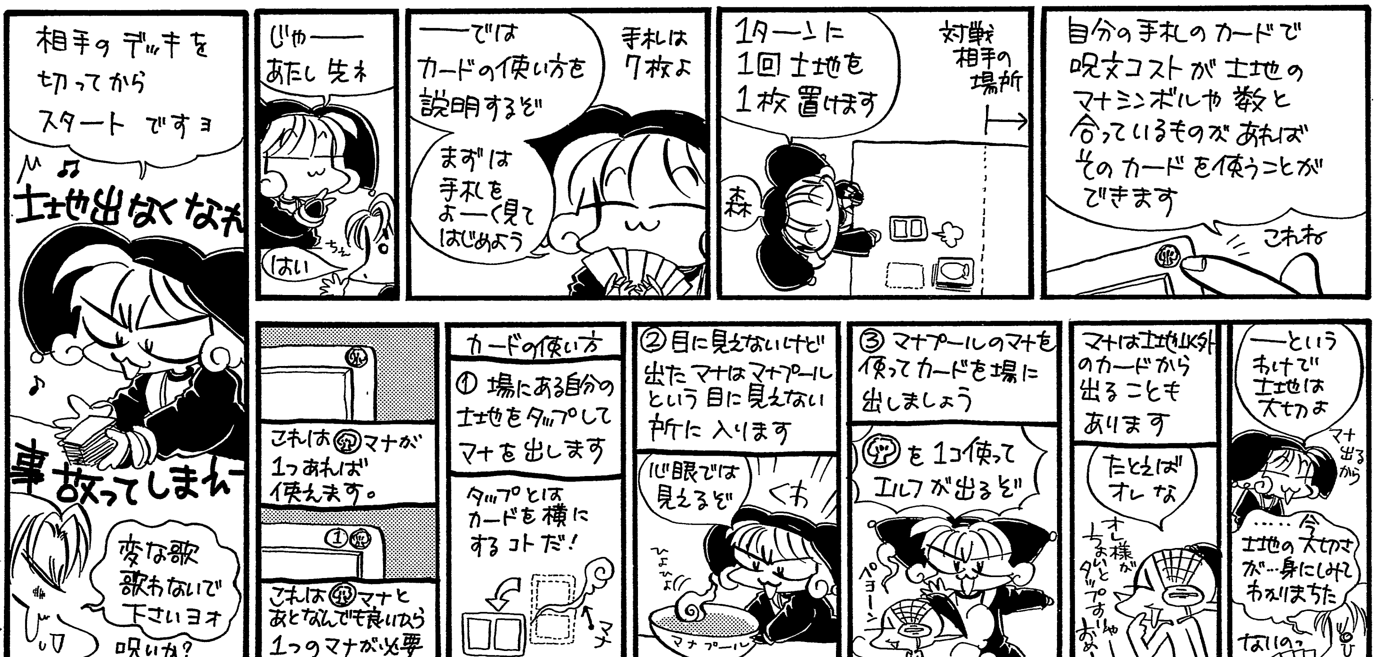
手札が7枚を越えていたら、7枚になるまで捨てなくてはなりません。7枚以下ならば、わざと捨てることはできません。

[6] クリンナップ・フェイズ

そのターンの後始末を行なうフェイズ。

ターン終了時に発動する効果が解決され、クリーチャーが受けたダメージはすべて消えます。「ターン終了時まで」と書かれたあらゆる効果が終わりになります。

呪文は使用できません。



呪文をかけよう

トキリン：では、実際にどのような感じで“マジック”をプレイするのか、レミィとぴよぷーに戦ってもらおう。今回使うのは、第五版のスターター・デッキ2個を、赤緑と黒白に分けた40枚デッキだ。
レミィ：わーい、赤緑大好きぃ。
ぴよぷー：黒白で相手してあげるわ。
レミィ：じゃんけんで勝ち、あたしからねー。アンタップ・フェイズ〜って、まだ何もないわ。アップキープもなしね。
トキリン：何もすることがないからと言って、そのフェイズがないわけではないぞ。
レミィ：ドロー。普通はここでカードを1枚、ライブラリーから引きますが、最初のターンなので、先攻のあたしはカードを引けません。
ぴよぷー：誰に言ってんのよ、誰に。
レミィ：メイン・フェイズでーす。まず、土地を1枚置きましょう。1ターンに1枚です。ここであたしが置くのが森。これをタップして、緑のマナを出します。
トキリン：森のマナではないぞ。
レミィ：緑のマナが1個、あたしのマナ・プールに入りました。これを使って、《ターパン》という召喚の呪文を使います。ぴよぷーさん、インタラプトします？
ぴよぷー：マナもないのに何をしろと？
レミィ：では、呪文は成功し、解決されて、1/1クリーチャーのターパンになりました。じゃあ、攻撃ぃぃ！
ぴよぷー：それはダメ。
レミィ：へ？
トキリン：残念ながら、クリーチャーは「召喚酔い」と言って、召喚されたターンには攻撃したり、「タップ」が必要な特殊能力を使うことができないのじゃ。
レミィ：ははは、そ、そうでした。じゃあ、終わりです。
ぴよぷー：では、私の番ね。こちらも平地を置いてタップ、こうして得た白のマナで《ツンドラ狼》を召喚するわ。1/1先制攻撃よ。
レミィ：先制攻撃？
ぴよぷー：クリーチャー同士の戦闘では先にダメージを与えるということよ。
レミィ：じゃあ、あたしの《ターパン》が攻撃したら？
ぴよぷー：犬死に（馬死に？）ね。
レミィ：えーん。
ぴよぷー：さあ、あなたの番よ。
レミィ：アンタップ！　森を起こすわ。アップキープはなし、ドローで1枚引いて、よし、これだわ。山を置いて、山と森をタップすると、赤のマナが1点、緑のマナが1点出るのよね。これを使って、1点の《火の玉》を《ツンドラ狼》に！
ぴよぷー：むむむむ、タフネス1だから、1点のダメージでも死んでしまうのよね。
レミィ：じゃあ、《ターパン》行け！
ぴよぷー：ブロックするクリーチャーがいないから、パワー分のダメージがそのままくるわ。
トキリン：たとえ防御側にクリーチャーがいても、ブロックするかどうかは、防御する側が選べるぞ。攻撃側がクリーチャーを狙って戦闘をしかけるわけではないからな。
ぴよぷー：パワー1だから、1点ダメージで、あたしのライフが20から19点になったわ。
レミィ：勝ちぃ！
ぴよぷー：それは、私のライフを0にしてから言いなさい。私は、平地をもう1枚出して、✵✵で《白騎士》を召喚するわね。
レミィ：2/2で先制攻撃……。
ぴよぷー：プロテクション（黒）もあるわよ。カモーン、ベイビー！

さあ、果たしてレミィはぴよぷーに勝つことはできるのでしょうか？

★次回予告★

次回は、レミィとぴよぷーがクリーチャー戦闘に突入だ！

トキリン：今度は、クリーチャー同士の戦闘について、紹介しようかのぉ。
ぴよぷー：へーイ、カモーン、ベイビー。
レミィ：えーん、なんか恐いですぅ。

呪文を使うための フロー・チャート

[00] マナはありますか？
呪文を宣言する前に、呪文に必要とされるだけのマナを、土地などから生み出して、プレイヤーのマナ・プールに入れます。
この部分は呪文の一部ではありません。

[01] 呪文を指定し、宣言する
使用したい呪文のカードを相手に見せて、どのようにその呪文を用いるかを宣言します。たとえば、攻撃的な呪文で敵のクリーチャーを吹き飛ばそうというならば、どのクリーチャーに何点のダメージを与えるかを宣言します。すべての宣言が終わり次第、その呪文の呪文コストの分のマナは消費されます。

[02] インタラプトの機会
ここで、どちらのプレイヤーも、インタラプト呪文で割り込む機会が与えられます。両方が割り込むのを望んだ場合、行動を起こしているプレイヤーから優先的に行動します。なお、マナ・ソースに対してインタラプトすることはできません。
すべてのインタラプトが解決されて、なおかつその呪文が打ち消されなければ、それは成功したものとして、待機状態に入ります。

[03] インスタントの機会
待機状態に入った呪文に対応して、インスタントで使用できる呪文や能力を使うことができます。ここで、両方がインスタントの使用を望んだ場合、そのターンのプレイヤーから優先的に行動します。
こうして、使用された呪文は、打ち消されない限り、待機状態となって「連鎖」の中に並べられ、解決を待ちます。
もはや、両方ともインスタントを連鎖に追加しないようになったら、逆順に解決していきます。

[04] 解決
呪文の効果を解決します。



は・じ・め・の いっ歩!

このコーナーでは“マジック”を始めたばかりのあなたのために、ルールブックには書いてない、ちょっとしたアドバイスを紹介していきます。

『最初に何を買ったらいいの？』



“マジック”を始める場合、最も簡単な方法は、“マジック”をすでに遊んでいる友達を見つけることです。その人は多分、余分なカードをたくさん持っていますから、それを少し分けてもらって、基本的なルールを教えてもらうほうがいいでしょう。

もしも、友達の中で“マジック”を遊んでいる人がいない場合、一緒に遊んでくれる友達と一緒に、玩具屋やゲーム専門店（この本には“マジック”を扱っているお店の広告がたくさん載っていますよ）を探して、「マジック：ザ・ギャザリング第五版」の「スターター・デッキ」を一人2個ずつ購入しましょう。この他にもいろいろな種類の“マジック”がありますが、最初に買うのは必ず「第五版」の「スターター・デッキ」です。

ここで、入門用の「第五版構築済み入門セット」があったら、話はとても楽になります。詳しい手順を解説した小冊子と、プレイしやすい状態になっているデッキが、すでに用意されているからです。

2個のスターター・デッキを購入したら、それを開いて、色ごとに分類しましょう。召喚呪文の多い色を2つ選び、各色とも、召喚呪文を8枚、その他の呪文のうちわかりやすそうなもの（ソーサリーがお勧め）を4枚、対応する土地を8枚ずつ選びだし、二色分集めると、とりあえず40枚のデッキになります。これで友達と戦ってみましょう。

この他に、さまざまな“マジック”のエキスパンションがありますが、詳しくなるまでは、あまり他のものには手を出さないほうがいいでしょう。どうしても新しいカードが気になるという場合には、現在もスタンダード・トーナメントで使用できる“テンペスト”“ストロングホールド”“エクソダス”“ウルザズ・サーガ”がいいでしょう。

コラムエリア COLUMN AREA

その7「アルゴスの邪龍デッキ」

今月のこんなデッキ

このコーナーはユニークなテーマ・デッキを中心に、朱鷺田祐介がお試しデッキを紹介するコーナーです。



今回は、“ウルザズ・サーガ”の《アルゴスのワーム》を使った「アルゴスの邪龍デッキ」です。このクリーチャーは、わずか4マナで6／6の上に、トランプルまでついています。もちろん、ペナルティとして「場に出た時に、いずれかのプレイヤーが土地を生け贄に捧げると、オーナーのライブラリーの1番上に戻ってしまう」のですが、これを悪用し、高速でワームを召喚して、相手に土地破壊を強要するのが今回の邪龍デッキです。

デッキを加速するために、マナ面からは《葡萄園》が4枚、ドローの面からは《適者生存》が4枚、《豊饒》が2枚、サイクリング・カードが11枚投入されています。できるだけ早くワームを引き、場に投入して下さい。

アルゴスの邪龍デッキ

アルゴスのワーム(UZ)	4
スパイクの飼育係(ST)	4
スパイクの織り手(EX)	4
スパイクの兵士(ST)	4
野性の犬(UZ)	4(*)
エラダムリーの葡萄園(TE)	4
適者生存(EX)	4
冬の抱擁(TE)	4
豊饒(UZ)	2
砂漠の竜巻	2
静穏(UZ)	1(*)
回春(UZ)	1(*)
小休止(UZ)	1(*)
新緑の魔力(TE)	1
森	12
不毛の大地(TE)	4
滑りやすいカルスト(UZ)	4(*)

(*)はサイクリング可能なカード

ウルザの色眼鏡

あなたの知らないもう1つの……いえいえ、たくさんの“マジック”

『プレリリースの楽しみ』

読者の皆さんは、すでに“ウルザズ・サーガ”のカードを手にしていると思うが、この原稿を書いているのは9月末、プレリリース・トーナメントの翌日である。

“マジック”のおもしろさの1つは、相手が何を持っているかわからないという予想外のゲームの楽しみである。もともと1000種類以上のカードからデッキを構築していくわけだから、こういう予想外の動きのおもしろさはいつでもあるはずなのだが、さすがにトーナメント・レベルのカードというのは、なかなか多くはないもので、相手の色とデッキ・タイプがわかれば、使用されるカードの種類は大方予想がつく。

しかし、プレリリース・トーナメントのときは違う。

「な、なんだよ、それ～！」

と、絶叫したくなるようなカードが突然、登場する。例えば、クリーチャーがいる限りほぼ負けはなくなる《崇拝》、コントローラーのライフと同じだけのパワーとタフネスを持つ《セラのアバター》、4マナで出てくる6/6トランプラー《アルゴスのワーム》、全クリーチャーに4点のダメージをぶちかまして登場する《火口の乱暴者》など、もうどうにでもしてくれ……というカードがバリバリ出てくる。

その都度、絶叫しながらも、実は相手も同様に絶叫していることに気づく。お互い「こんなカードを引いたんだぜ！」と自慢しながら“マジック”体験を共有しているのである。

いや、これが実によいのだ。

私が“マジック”関係の仕事をしていてもっとも残念なのは、プレリリース・トーナメントに出てそういう体験ができなくなってしまったことである。仕事柄、事前に情報を得てしまうからだ。もちろん、最初に見た時には「ギャッ」と叫ぶのだが、この「ギャッ」を他の人と共有するわけにはいかないのである。

最近では、インターネットで流れた噂のリストを片手に、プレリリース会場で偉そうに品評している人を見かけるが、まずは、カードに出会う楽しみを大事にしてほしいと思う。



“マジック”のルールは難しいって？　いえいえ、そんなことはありません。基本は簡単。後はちょっとしたコツがあればOKなんです。でも、まあ、たまにはちょっと一息ついて、この辺で疲れた頭を休めていきませんか？

文：朱鷺田祐介（スザク・ゲームズ）イラスト：田中としひさ

今月のコンボ

このコーナーは、“マジック”ならではのカードを組み合わせた連携技、つまり、コンボを紹介するコーナーです。読者の皆さんも、こんなコンボを見つけたという場合には、ぜひ、編集部までお手紙をください。さて今月は、新発売のエキスパンション“ウルザズ・サーガ”のカードを使ったコンボを紹介します。

青のサイクリング・クリーチャー＆《生ける屍（TE）》

相手が《生ける屍》を打ち込んだ場合には、早速、サイクリングでクリーチャーを墓地に投げ込みましょう。もちろん、サイクリング・コストを軽減する《Fluctuater（UZ）》を場においておけば、ほとんどのサイクリング・カードがコスト0になります。これで、青の5／5ジンがこれで場に出れば、相手もそう簡単には、勝ちを決められないはず。




《スランのタービン（UZ）》でエコーやアップキープも楽々

最初のアップキープに再度、召喚呪文の支払いを要求するエコー・クリーチャーですが、この支払いを軽減するのが、アップキープに無色マナ2点までを生み出してくれる《スランのタービン》です。

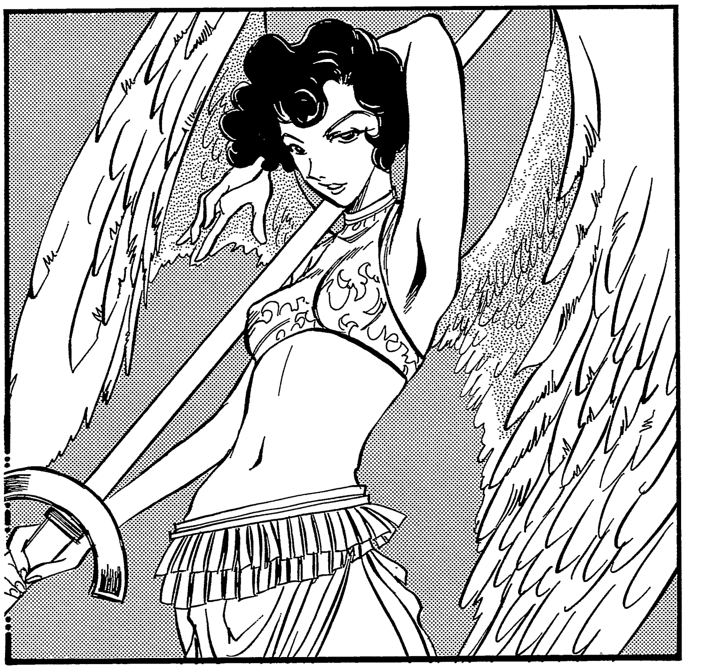
このマナは、呪文には使えないものの、サイクリングやアップキープ・コストの支払い、パーマネント能力にも流用できますから、例えば、《魔力の櫃》も簡単にアンタップ、《若返りの泉》でライフが回復、《石臼》も自由に起動……などなど、アーティファクトとの相性も抜群。

また、《漆黒の手の信徒》や《スカイシュラウドのエルフ（TE）》などフィルター機能を持つクリーチャーを通せば、呪文にも使えるというすぐれもの。




文：朱鷺田祐介（スザク・ゲームズ） イラスト：金澤尚子

レミィのウィザード予備校 特別授業



ウルザズ・サーガの新ルール解説

“マジック：ザ・ギャザリング”の新独立型エキスパンション“ウルザズ・サーガ”では、さらに新しいルールが追加された。この項では、注目の新ルールを一気に解説しよう。

サイクリング

サイクリングの能力を持つカードは、手札にある場合に限り、指定されたコストを支払うことで、それを捨てて新たなカードを1枚、ライブラリーから引くことができる。これはインスタントの能力として扱われる。

トキリン：例えば「サイクリング：②」と書かれた《ペンドレルのドレイク》（呪文コスト③💧）が手札にあったとしよう。もちろん、通常のように呪文コストを支払って、このクリーチャーを召喚してもよいのだが、今、このクリーチャーを召喚してもしかたがない場合、あるいは、2マナはあるが、召喚そのものができそうにない場合、このサイクリングの能力を使うこともできる。サイクリングの能力を使った場合、②を支払うとともに、このカードを手札から捨てることによって、カードを1枚引くことができるのだ。元は召喚呪文だとしても、この能力は、インスタントとして使用できる。
レミィ：それって、何か意味があるんですか？
トキリン：そうだな、別の例を出そう。例えば「黒でもアーティファクトでもないクリーチャー1体を破壊する」《抹殺》を引いたが、相手のクリーチャーは、全部、黒だった。
レミィ：無駄カードですね。
トキリン：そんな時に、2マナで別のカードを引けるとしたら、便利ではないかな？
レミィ：じゃあ、引いたら、すぐにサイクリングするんですね？
トキリン：メイン・フェイズにマナを使ってからかね？ 引いたカードが使えないかもしれないぞ。
レミィ：うーん。困ったわ。
トキリン：そこで「インスタント」として使用できるという特性が生きてくる。相手のターン終了時にマナが余っていたら、サイクリングをすればいい。こうすれば、マナがない瞬間が少なくて済む。もちろん、マナに余裕があるならば、好きな時にすればいい。

エコー

エコーは、パーマネントの呪文コストを支払う新しい方法である。エコーを持つパーマネントがあなたのコントロール下に加わった次のターンのアップキープに、その呪文コストを支払うか、そのパーマネントを生け贄に捧げなくてはならない。

レミィ：よくわかんない～。
トキリン：例えば《子守り》は呪文コスト①🌳🌳だが、4／4トランプルと実に強力なクリーチャーだ。3ターン目に①🌳🌳を支払ってこれを召喚した場合、ここであなたのコントロール下に加わったので、あなたの次のターンのアップキープに再び①🌳🌳を支払うか、これを生け贄に捧げなくてはならない。
レミィ：それって、呪文コストの二回分割払いってこと？
トキリン：だいたい間違ってはいないが、必ずしも支払わなくてはならないわけではない。例えば、肝心の次のアップキープが来るまでに、そのパーマネントがあなたのコントロール下から離れていれば、支払う必要はないし、たとえ、自分のコントロール下にいても、二回目を支払うかどうかの選択がある。
ぴよぷー：支払わないで踏み倒すのよ。
トキリン：そうなると、生け贄に捧げることになるな。しかも、エコーはアップキープ・コストの一種なので、支払わない限り、何らかの特殊能力（タップを必要とするもの）は使用できない。
レミィ：へぇ。
トキリン：また、エコーの能力が影響する場合は、2種類ある。自分がプレイする場合と、コントロールを奪った場合だ。例えば、青の呪文《押収》によってエコー付きのクリーチャーを奪った場合でも、新たに自分のコントロール下に加わった訳だから、次のターンのアップキープには、そのクリーチャーの呪文コストを支払わなくてはならない。
ぴよぷー：《子守り》だったら、①🌳🌳？ 青使いには支払えそうにないわね。
トキリン：そうそう。そこも特徴だ。“ウルザズ・サーガ”においてエコーがあるのは赤と緑だけだから、青が何らかの方法でコントロールを奪っても、青に再利用されないわけだ。その代わり、支払わないで生け贄に捧げてしまうことになるだろうがな。
レミィ：じゃあ、《命令の光》みたいに、一瞬だけコントロールが入れ替わる場合は？
トキリン：いい質問だ。《命令の光》の場合、いったんコントロールを奪い取るが、ターン終了時には再び、コントロールが以前のコントローラーの下に移動する。そこで本来のコントローラーのコントロール下に加わることになるから、そのコントローラーは次のアップキープでエコーを支払う羽目になるだろう。

スリーピング・エンチャント［休眠エンチャント］

スリーピング・エンチャントは、エンチャントとして場に出るが、何らかのきっかけにより、「目覚めて」クリーチャーとなる。どのような状況で目覚めるかは、カードごとに定められている。特定の呪文や能力がそのきっかけになると定められている場合には、それが成功した場合にのみ「目覚め」る。例えば「クリーチャー呪文をかけるのに成功した場合」とあるならば、クリーチャー呪文が打ち消された場合には、「目覚め」ない。

レミィ：これならわかるわ。最初はエンチャントとして場に出て、その後、カードに書いてあることが起こったら、クリーチャーになるのよ。
トキリン：よくできたな。では、クリーチャーになったエンチャントは《解呪》できるかな？
レミィ：うーん……。

いったん「目覚め」たスリーピング・エンチャントは、もはやエンチャントではなく、クリーチャーである。いくつかのスリーピング・エンチャントには第二の能力として、クリーチャーであることを止めて、再び、エンチャントに戻る能力を持っている場合がある。

レミィ：つまり、クリーチャーか、エンチャントかどちらか片方だということよね。クリーチャーになった時ならば、クリーチャー除去のカードを、エンチャントの間はエンチャント除去のカードを使わなくてはいけないんですね。

グローイング・エンチャント［成長エンチャント］

グローイング・エンチャントは、一度使いきりの特殊な能力を有している。これらのエンチャントは非常に弱い状態で場に出るが、場にあり続けることにより、少しずつ強力な存在となっていく。

これらのエンチャントには「あなたのアップキープの間に、あなたは、《このカードの名前》の上に詩句カウンターを1個置いてもよい」と書かれており、一定のマナ・コストとそれ自体を生け贄に捧げることで、詩句カウンターの数に応じた効果を得ることができる。

例えば、《片思いの歌》の場合、その上に置かれている詩句カウンターと同じだけのダメージを対象のクリーチャー1体か、対象のプレイヤー1人に与える。

レミィ：アップキープに置き忘れたら？
トキリン：「置いてもよい」だから、置かなくてもいいわけだ。置き忘れた場合は、置かないことを選択したと見なされる。
ぴよぷー：あのさあ、重箱の隅を突っついて悪いんだけどさあ、このエンチャント自身を生け贄に捧げるって、コストじゃない？
トキリン：その通りだ。
ぴよぷー：なら、解決の時にはエンチャント自身がないから、当然その上もなし。となると、詩句カウンターは置いてない、ってことになるんでは？
トキリン：そういう、ルールを裏読みする人のためのルール解説もちゃんと出ておるぞ。コストを支払う段階で、この「能力」自身が、場を離れる前にエンチャントの上に置かれていた詩句カウンターを数えている。だから、ちゃんと機能するんじゃよ。
レミィ：なるほど。

効果の持続時間に関する変更

特に、ある効果がどれだけ持続するかを明言していない限り、その持続時間は「永続的(Permanently)」であると見なす。別の言葉で言えば、そうして発生した状況は、他の呪文や能力によって変更されるまで続くということだ。

レミィ：えーっと……。
トキリン：例えば、今までだと「～～は永続的に～～する」と書かれていたが、特に、「ターン終了時まで」とか、持続時間を明確に書いていない限り、その変化はずっと残るということだ。
ぴよぷー：「永続的」というのが、誤解を招きやすいから、なくなってしまったわけよ。

トランプルの変更

トランプルの効果は、他のカードとの相互作用であり、もはやダメージの移し変えではなくなった。トランプルを持つクリーチャーが攻撃し、ダメージを与える場合、そのプレイヤーはシンプルに、そのダメージの全て、または、幾分かを防御側プレイヤーに適用することができる。トランプルの解決の手順は以下の通り。

[01] 攻撃クリーチャーがブロックされていないならば、それは全てのダメージを防御側プレイヤーに与える。

[02] 攻撃クリーチャーが1体のクリーチャーによってブロックされた場合、まず、そのブロック・クリーチャーにダメージを与える。もしも、致死ダメージに達していた場合、攻撃クリーチャーのコントローラーは、残ったダメージをそのブロック・クリーチャーと防御側プレイヤーの間で自由に割りふることができる。この割りふりはダメージ軽減の前に行なわれるため、ブロック・クリーチャーに与えられたダメージの一部、または、全てが軽減されてしまう場合もあるが、そのことによって、防御側プレイヤーに与えたダメージが変更されることはない。

[03] 攻撃側クリーチャーが複数のクリーチャーによってブロックされた場合、まず、ブロック・クリーチャーにダメージを与える。もしも、全てのブロック・クリーチャーに致死ダメージを与えた場合に限り、攻撃クリーチャーのコントローラーは、残ったダメージをそれらのブロック・クリーチャーと防御側プレイヤーの間で自由に割りふることができる。繰り返すが、この割りふりはダメージ軽減の前に行なわれる。

なお、《ガス化》などの効果により、戦闘ダメージを受けることができないクリーチャーは、トランプル・ダメージの割りふりの時点では無視される。こうしたクリーチャーしかブロック・クリーチャーがいない場合、ダメージはすべて防御側プレイヤーに与えられる。

レミィ：えーっと、今までとどう違うんですか？
トキリン：ブロック・クリーチャーがいる場合、完全に違う段取りになっているな。今までは、まず、戦闘ダメージを与える対象を決め、軽減段階を経てもなお、そのタフネスを越えた分が、「あふれ出し」て、その結果、防御側プレイヤーに「移し変えられて」いたのだ。この結果、《ラースの灼熱洞》が出ていると、あふれ出した分(つまり、移し変えられた分)のダメージは新たに与えられたものとして、さらに2倍になってしまっていたのだが、今回は、先にクリーチャーの分と防御側プレイヤーの分を割りふるので、こうした「さらに2倍」という状況はなくなった訳だ。
ぴよぷー：以前なら、《灼熱洞》が出ている時に《ボール・ライトニング》をブロックしたら、即死していたのにねえ。
トキリン：それがなくなったのはありがたい。さらに、2つの違いがある。まず、ダメージ軽減の前に割りふりが発生することだ。今までならば、ブロック・クリーチャーに致死ダメージが与えられたことが確定して、残りがあふれ出してきていたが、新しいルールでは、割りふった後、軽減ができるから、場合によっては、ブロック・クリーチャーが助かることもあるのだ。
ぴよぷー：その分を見越して、余分にダメージを割りふることが必要な場合もあるってことね。
トキリン：そうそう。それから、複数の場合、まず、全てのブロック・クリーチャーに致死ダメージを与えて、なおかつ、余ったダメージが出ないと、防御側プレイヤーに割りふれなくなった。今までの場合では、相手にバンド・クリーチャーがいない限り、攻撃側がその1体を選んで全てのトランプル・ダメージを与えてもよかったから、タフネスの1番低いものを選んだものだ。
ぴよぷー：だから、うかつに小型クリーチャーを混ぜられなかったのよ。
レミィ：かなり違うのね。今度から注意するわ。

Urza's Saga Card List

ウルザズ・サーガ・カードリスト

TM

最新エキスパンション"ウルザズ・サーガ"は、通算で16番目に位置するエキスパンションであり、"テンペスト"と同様の独立型エキスパンションでもある。そして、この後発売される2つのエキスパンションと合わせて1つのブロックを形成することになる("テンペスト""ストロングホールド""エクソダス"から成る「ラースサイクル・ブロック」のように)。カードは全部で335種類。「ミラージュ・ブロック」が抜け、新たに"ウルザズ・サーガ"が加わったスタンダード環境下では、果たしてどんなデッキが勢力を伸ばすのか?

※以下のリストに記されている「P/T」は、パワー/タフネスの略です。
※Ⓒはサイクリング、Ⓔはエコーの能力を持っているカードです。

色別分類：白57、青57、黒57、赤57、緑57、アーティファクト33、土地17
希少度別分類：コモン110、アンコモン110、レア110、基本地形5

白[✱]

◆コモン

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Angelic Page	天使の従者	①✱	スピリットの召喚	1/1
Brilliant Halo	輝く光輪	①✱	エンチャント(クリーチャー)	
Congregate	集い	③✱	インスタント	
Disciple of GraceⒸ	優雅の信奉者	①✱	クレリックの召喚	1/2
Disciple of LawⒸ	法の信奉者	①✱	クレリックの召喚	1/2
Disenchant	解呪	①✱	インスタント	
Healing Salve	治癒の軟膏	✱	インスタント	
Monk Realist	現実主義の修道士	①✱	クレリックの召喚	1/1
Opal Caryatid	オパールの女人像	✱	エンチャント(場)	(2/2)
Opal Gargoyle	オパールのガーゴイル	①✱	エンチャント(場)	(2/2)
Pacifism	平和な心	①✱	エンチャント(クリーチャー)	
Path of Peace	平和の道	③✱	ソーサリー	
Pegasus Charger	突撃ペガサス	②✱	ペガサスの召喚	2/1
Rune of Protection: BlackⒸ	黒の防御ルーン	①✱	エンチャント(場)	
Rune of Protection: BlueⒸ	青の防御ルーン	①✱	エンチャント(場)	
Rune of Protection: GreenⒸ	緑の防御ルーン	①✱	エンチャント(場)	
Rune of Protection: RedⒸ	赤の防御ルーン	①✱	エンチャント(場)	
Rune of Protection: WhiteⒸ	白の防御ルーン	①✱	エンチャント(場)	
Sanctum Custodian	聖域の守衛	②✱	クレリックの召喚	1/2
Serra Zealot	セラの盲信者	✱	兵士の召喚	1/1
Silent Attendant	暗黙の付添人	②✱	クレリックの召喚	0/2

◆アンコモン

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Absolute Grace	絶対の優雅	①✱	エンチャント(場)	
Absolute Law	絶対の法	①✱	エンチャント(場)	
ClearⒸ	排除	①✱	インスタント	
Defensive Formation	守備隊形	✱	エンチャント(場)	
Humble	お粗末	①✱	インスタント	
Monk Idealist	理想主義の修道士	②✱	クレリックの召喚	2/2
Opal Acrolith	オパールの立身像	②✱	エンチャント(場)	(2/4)
Presence of the Master	主の存在	③✱	エンチャント(場)	
Redeem	救い	①✱	インスタント	
Rune of Protection: ArtifactsⒸ	秘宝の防御ルーン	①✱	エンチャント(場)	
Sanctum Guardian	聖域の守護者	①✱✱	兵士の召喚	1/4
Seasoned Marshal	歴戦の司令官	②✱✱	兵士の召喚	2/2
Serra's Embrace	セラの抱擁	②✱✱	エンチャント(クリーチャー)	
Serra's Hymn	セラの聖歌	✱	エンチャント(場)	
Shimmering BarrierⒸ	ゆらめく障壁	①✱	壁の召喚	1/3
Songstitcher	歌縫い師	✱	クレリックの召喚	1/1
Voice of Grace	優雅の声	③✱	天使の召喚	2/2
Voice of Law	法の声	③✱	天使の召喚	2/2
Waylay	要撃	②✱	インスタント	

◆レア

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Angelic Chorus	天使の合唱	③✱✱	エンチャント(場)	
Catastrophe	カタストロフィ	④✱✱	ソーサリー	
Elite Archers	精鋭なる射手	⑤✱	兵士の召喚	3/3
Faith Healer	信仰の癒し手	①✱	クレリックの召喚	1/1
Glorious Anthem	栄光の頌歌	①✱✱	エンチャント(場)	
Herald of Serra	セラの伝令	Ⓔ②✱✱	天使の召喚	3/4
Intrepid Hero	剛胆な勇士	②✱	兵士の召喚	1/1
Opal Archangel	オパールの大天使	④✱	エンチャント(場)	(5/5)
Opal Titan	オパールのタイタン	②✱✱	エンチャント(場)	(4/4)
Pariah	最下層民	②✱	エンチャント(クリーチャー)	

Planar Birth	次元の誕生	①✹	ソーサリー	
Remembrance	想起	③✹	エンチャント（場）	
Rune of Protection:Lands©	土地の防御ルーン	①✹	エンチャント（場）	
Serra Avatar	セラのアバター	④✹✹✹	アバターの召喚	*/*
Serra's Liturgy	セラの儀式文	②✹✹	エンチャント（場）	
Soul Sculptor	魂の彫刻家	②✹	タウンズフォークの召喚	1/1
Worship	崇拝	③✹	エンチャント（場）	

青［💧］

◆コモン

カード名（英語名）	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Annul	無効	💧	インタラプト	
Catalog	目録	②💧	インスタント	
Cloak of Mists	霞の外套	①💧	エンチャント（クリーチャー）	
Coral Merfolk	珊瑚マーフォーク	①💧	マーフォークの召喚	2/1
Curfew	消灯	💧	インスタント	
Disruptive Student	問題児	②💧	ウィザードの召喚	1/1
Hermetic Study	錬金術の研究	①💧	エンチャント（クリーチャー）	
Horseshoe Crab	カブトガニ	②💧	カニの召喚	1/3
Launch	離陸	①💧	エンチャント（クリーチャー）	
Pendrell Drake©	ペンドレルのドレイク	③💧	ドレイクの召喚	2/3
Pendrell Flux	ペンドレルの変転	①💧	エンチャント（クリーチャー）	
Power Sink	魔力消沈	Ⓧ💧	インタラプト	
Power Taint©	魔力の汚点	①💧	エンチャント（エンチャント）	
Rescind©	撤回	①💧💧	インスタント	
Rewind	巻き直し	②💧💧	インタラプト	
Sandbar Merfolk©	砂州のマーフォーク	💧	マーフォークの召喚	1/1
Spire Owl	尖塔のフクロウ	①💧	鳥の召喚	1/1
Tolarian Winds	トレイリアの風	①💧	インスタント	
Veil of Birds	鳥のヴェール	💧	エンチャント（場）	(1/1)
Veiled Serpent©	仮装の大海蛇	②💧	エンチャント（場）	(4/4)
Wizard Mentor	魔術師の導師	②💧	ウィザードの召喚	2/2

◆アンコモン

カード名（英語名）	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Academy Researchers	アカデミーの研究者	①💧💧	ウィザードの召喚	2/2
Arcane Laboratory	秘儀の研究室	②💧	エンチャント（場）	
Confiscate	押収	④💧💧	エンチャント（パーマネント）	
Douse	消火	②💧	エンチャント（場）	
Enchantment Alteration	エンチャント移動	💧	インスタント	
Exhaustion	疲労困憊	②💧	ソーサリー	
Fog Bank	濃霧の層	①💧	壁の召喚	0/2
Hibernation	冬眠	②💧	インスタント	
Lilting Refrain	軽快なリフレイン	①💧	エンチャント（場）	
Lingering Mirage©	蜃気楼の残映	①💧	エンチャント（土地）	
Peregrine Drake	流浪のドレイク	④💧	ドレイクの召喚	2/3
Sandbar Serpent©	砂州の大海蛇	④💧	海蛇の召喚	3/4
Stern Proctor	厳格な試験監督	💧💧	ウィザードの召喚	1/2
Telepathy	テレパシー	💧	エンチャント（場）	
Turnabout	転換	②💧💧	インスタント	
Veiled Apparition	仮装の亡霊	①💧	エンチャント（場）	(3/3)
Veiled Sentry	仮装の歩哨	💧	エンチャント（場）	(*/*)
Windfall	意外な授かり物	②💧	ソーサリー	
Zephid's Embrace	ゼフィドの抱擁	②💧💧	エンチャント（クリーチャー）	

◆レア

カード名（英語名）	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Attunement	調律	②💧	エンチャント（場）	
Back to Basics	基本に帰れ	②💧	エンチャント（場）	
Barrin, Master Wizard	練達の魔術師バリン	①💧💧	レジェンドの召喚	1/1
Drifting Djinn©	漂うジン	④💧💧	ジンの召喚	5/5
Energy Field	エネルギー・フィールド	①💧	エンチャント（場）	
Gilded Drake	金粉のドレイク	①💧	ドレイクの召喚	3/3
Great Whale	巨大鯨	⑤💧💧	鯨の召喚	5/5
Imaginary Pet	想像上のペット	①💧	イリュージョンの召喚	4/4
Morphling	変異種	③💧💧	多相の戦士の召喚	3/3
Recantation	変節	③💧💧	エンチャント（場）	
Show and Tell	実物提示教育	②💧	ソーサリー	
Somnophore	睡魔	②💧💧	イリュージョンの召喚	2/2
Stroke of Genius	天才のひらめき	Ⓧ②💧	インスタント	
Sunder	隔離	③💧💧	インスタント	
Time Spiral	時のらせん	④💧💧	ソーサリー	
Veiled Crocodile	仮装のクロコダイル	②💧	エンチャント（場）	(4/4)
Zephid	ゼフィド	④💧💧	イリュージョンの召喚	3/4

黒［💀］

◆コモン

カード名（英語名）	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Befoul	汚れ	②💀💀	ソーサリー	
Blood Vassal	血の臣下	②💀	スラルの召喚	2/2
Bog Raiders	沼の略奪隊	②💀	ゾンビの召喚	2/2
Breach	突入口	②💀	インスタント	
Cackling Fiend	大笑いの悪鬼	②💀💀	ゾンビの召喚	2/1
Carrion Beetles	腐肉クワガタ	💀	昆虫の召喚	1/1
Corrupt	堕落	⑤💀	ソーサリー	
Dark Ritual	暗黒の儀式	💀	マナ・ソース	
Despondency	落胆	①💀	エンチャント（クリーチャー）	
Duress	強迫	💀	ソーサリー	
Exhume	死体発掘	①💀	ソーサリー	
Expunge©	抹殺	②💀	インスタント	
Hollow Dogs	虚ろの犬	④💀	猟犬の召喚	3/3
Looming Shade	立ちはだかる影	②💀	シェイドの召喚	1/1
Pestilence	黒死病	②💀💀	エンチャント（場）	
Phyrexian Ghoul	ファイレクシアの食屍鬼	②💀	ゾンビの召喚	2/2
Ravenous Skirge	貪欲なるスカージ	②💀	インプの召喚	1/1
Sicken©	病めるもの	💀	エンチャント（クリーチャー）	
Skittering Skirge	走り回るスカージ	💀💀	インプの召喚	3/2
Unnerve	やり込め	③💀	ソーサリー	
Unworthy Dead	卑しき死者	①💀	スケルトンの召喚	1/1

◆アンコモン

カード名（英語名）	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Bereavement	死別	①💀	エンチャント（場）	
Crazed Skirge	狂ったスカージ	③💀	インプの召喚	2/2
Diabolic Servitude	悪魔の隷従	③💀	エンチャント（場）	
Flesh Reaver	肉裂き怪物	①💀	ホラーの召喚	4/4
Mana Leech	マナ吸いヒル	②💀	蟲の召喚	1/1
No Rest for the Wicked	悪人に休息なし	①💀	エンチャント（場）	
Order of Yawgmoth	ヨーグモス騎士団	②💀💀	騎士の召喚	2/2
Parasitic Bond	寄生的結合	③💀	エンチャント（クリーチャー）	
Planar Void	次元の狭間	③💀	エンチャント（場）	
Priest of Gix	ギックスの僧侶	②💀	ミニオンの召喚	2/1
Rain of Filth	汚物の雨	💀	インスタント	
Reclusive Wight	隠遁者	③💀	ミニオンの召喚	4/4
Sanguine Guard	快活な守備兵	①💀💀	騎士の召喚	2/2
Skirge Familiar	スカージの使い魔	④💀	インプの召喚	3/2

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Spined Fluke	針刺吸虫	②{B}	ホラーの召喚	5/1
Vampiric Embrace	吸血の抱擁	②{B}{B}	エンチャント(クリーチャー)	
Victimize	犠牲	②{B}	ソーサリー	
Vile Requiem	不快な鎮魂歌	②{B}{B}	エンチャント(場)	
Yawgmoth's Edict	ヨーグモスの勅令	①{B}	エンチャント(場)	

◆レア

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Abyssal Horror	深淵の怪物	④{B}{B}	ホラーの召喚	2/2
Contamination	汚染	②{B}	エンチャント(場)	
Dark Hatchling	暗黒の雛	④{B}{B}	ホラーの召喚	3/3
Darkest Hour	真に暗き時間	{B}	エンチャント(場)	
Discordant Dirge	不和の葬送歌	③{B}{B}	エンチャント(場)	
Eastern Paladin	東の聖騎士	②{B}{B}	騎士の召喚	3/3
Ill-Gotten Gains	不正利得	②{B}{B}	ソーサリー	
Lurking Evil	隠れ潜む邪悪	{B}{B}{B}	エンチャント(場)	
Oppression	抑圧	①{B}{B}	エンチャント(場)	
Persecute	迫害	②{B}{B}	ソーサリー	
Reprocess	再処理	②{B}{B}	ソーサリー	
Sleeper Agent	潜伏工作員	{B}	ミニオンの召喚	3/3
Tainted Æther	上天のしみ	②{B}{B}	エンチャント(場)	
Vebulid	ヴェブリッド	{B}	ホラーの召喚	0/0
Western Paladin	西の聖騎士	②{B}{B}	騎士の召喚	3/3
Witch Engine	魔女エンジン	⑤{B}	ホラーの召喚	4/4
Yawgmoth's Will	ヨーグモスの意志	②{B}	ソーサリー	

赤 [{R}]

◆コモン

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Arc Lightning	弧状の稲妻	②{R}	ソーサリー	
Bravado	から威張り	①{R}	エンチャント(クリーチャー)	
Dromosaur	ドロモザウルス	②{R}	トカゲの召喚	2/3
Falter	尻込み	①{R}	インスタント	
Fiery Mantle	焦熱のマントル	①{R}	エンチャント(クリーチャー)	
Goblin Matron	ゴブリンの女看守	②{R}	ゴブリンの召喚	1/1
Goblin Patrol	ゴブリン巡視部隊	Ⓔ{R}	ゴブリンの召喚	2/1
Goblin Raider	ゴブリンの略奪者	①{R}	ゴブリンの召喚	2/2
Goblin Spelunkers	ゴブリンの洞窟探検家	②{R}	ゴブリンの召喚	2/2
Goblin War Buggy	ゴブリン戦闘バギー	Ⓔ①{R}	ゴブリンの召喚	2/2
Headlong Rush	猛進	①{R}	インスタント	
Heat Ray	熱光線	Ⓧ{R}	インスタント	
Lay Waste©	不毛化	③{R}	ソーサリー	
Raze	倒壊	{R}	ソーサリー	
Reflexes	速やかな反応	{R}	エンチャント(クリーチャー)	
Retromancer	返報呪術師	②{R}{R}	ヴィーアシーノの召喚	3/3
Scrap©	スクラップ	②{R}	インスタント	
Shower of Sparks	降り注ぐ火の粉	{R}	インスタント	
Viashino Outrider	ヴィーアシーノの先導	Ⓔ②{R}	ヴィーアシーノの召喚	4/3
Viashino Runner	ヴィーアシーノの飛脚	③{R}	ヴィーアシーノの召喚	3/2
Viashino Weaponsmith	ヴィーアシーノの武具職人	③{R}	ヴィーアシーノの召喚	2/2

◆アンコモン

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Acidic Soil	酸性土	②{R}	ソーサリー	
Destructive Urge	破壊の衝動	①{R}{R}	エンチャント(クリーチャー)	
Disorder	無秩序	①{R}	ソーサリー	
Fire Ants	針蟻	②{R}	昆虫の召喚	2/1
Goblin Cadets	ゴブリンの士官候補生	{R}	ゴブリンの召喚	2/1
Goblin Lackey	ゴブリンの従僕	{R}	ゴブリンの召喚	1/1
Goblin Offensive	ゴブリンの攻勢	Ⓧ①{R}{R}	ソーサリー	
Guma	グーマ	②{R}	猫の召喚	2/2
Jagged Lightning	ギザギザ稲妻	③{R}{R}	ソーサリー	
Meltdown	溶融	Ⓧ{R}	ソーサリー	
Outmaneuver	策略	Ⓧ{R}	インスタント	
Rain of Salt	塩の雨	④{R}{R}	ソーサリー	
Scald	湯焼	①{R}	エンチャント(場)	
Shivan Raptor	シヴの猛竜	Ⓔ②{R}	トカゲの召喚	3/1
Shiv's Embrace	シヴの抱擁	②{R}{R}	エンチャント(クリーチャー)	
Steam Blast	蒸気の突風	②{R}	ソーサリー	
Thundering Giant	轟きの巨人	③{R}{R}	巨人の召喚	4/3
Torch Song	片思いの歌	②{R}	エンチャント(場)	
Vug Lizard	岩間のトカゲ	Ⓔ①{R}{R}	トカゲの召喚	3/4

◆レア

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Antagonism	反目	③{R}	エンチャント(場)	
Bedlam	精神異常	②{R}{R}	エンチャント(場)	
Brand©	刻印	{R}	インスタント	
Bulwark	防壁	③{R}{R}	エンチャント(場)	
Crater Hellion	火口の乱暴者	Ⓔ④{R}{R}	ビーストの召喚	6/6
Electryte	電撃虫	③{R}{R}	ビーストの召喚	3/3
Fault Line	断層	Ⓧ{R}{R}	インスタント	
Gamble	ギャンブル	{R}	ソーサリー	
Lightning Dragon	稲妻のドラゴン	Ⓔ②{R}{R}	ドラゴンの召喚	4/4
Okk	オック	①{R}	ゴブリンの召喚	4/4
Rumbling Crescendo	力増す響き	③{R}{R}	エンチャント(場)	
Scoria Wurm	岩滓のワーム	Ⓔ④{R}	ワームの召喚	7/7
Shivan Hellkite	シヴのヘルカイト	⑤{R}{R}	ドラゴンの召喚	5/5
Sneak Attack	騙し討ち	③{R}	エンチャント(場)	
Sulfuric Vapors	硫黄の蒸気	③{R}	エンチャント(場)	
Viashino Sandswimmer	ヴィーアシーノの砂泳ぎ	②{R}{R}	ヴィーアシーノの召喚	3/2
Wildfire	燎原の火	④{R}{R}	ソーサリー	

緑 [{G}]

◆コモン

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Acridian	アクリディアン虫	Ⓔ①{G}	昆虫の召喚	2/4
Argothian Swine	アルゴスの猪	③{G}	猪の召喚	3/3
Blanchwood Treefolk	ブランチウッド・ツリーフォーク	④{G}	ツリーフォークの召喚	4/5
Cave Tiger	洞穴の虎	②{G}	猫の召喚	2/2
Elvish Herder	エルフの牧人	{G}	エルフの召喚	1/1
Elvish Lyrist	エルフの抒情詩人	{G}	エルフの召喚	1/1
Fertile Ground	肥沃な大地	①{G}	エンチャント(土地)	
Fortitude	堅忍不屈	①{G}	エンチャント(クリーチャー)	
Gaea's Bounty	ガイアの恵み	②{G}	ソーサリー	
Gorilla Warrior	ゴリラの戦士	②{G}	類人猿の召喚	3/2
Hidden Spider	隠れたる蜘蛛	{G}	エンチャント(場)	(3/5)
Hush©	静穏	③{G}	ソーサリー	
Lull©	小休止	①{G}	インスタント	
Pouncing Jaguar	飛びかかるジャガー	Ⓔ{G}	猫の召喚	2/2
Priest of Titania	ティタニアの僧侶	①{G}	エルフの召喚	1/1
Rejuvenate©	回春	③{G}	ソーサリー	
Symbiosis	共生	①{G}	インスタント	
Treetop Rangers	樹上のレインジャー	②{G}	エルフの召喚	2/2
Venomous Fangs	猛毒の牙	②{G}	エンチャント(クリーチャー)	
Wild Dogs©	野生の犬	{G}	猟犬の召喚	2/1

Winding Wurm	巻きつくワーム	Ⓔ④♣	ワームの召喚	6/6

◆アンコモン

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Albino Troll	アルビノ・トロール	Ⓔ①♣	トロールの召喚	3/3
Anaconda	アナコンダ	③♣	蛇の召喚	3/3
Argothian Elder	アルゴスの古老	③♣	エルフの召喚	2/2
Blanchwood Armor	ブランチウッドの鎧	②♣	エンチャント(クリーチャー)	
Bull Hippo	猛き雄カバ	③♣	カバの召喚	3/3
Carpet of Flowers	花の絨毯	♣	エンチャント(場)	
Cradle Guard	子守り	Ⓔ①♣♣	ツリーフォークの召喚	4/4
Crosswinds	横風	①♣	エンチャント(場)	
Fecundity	繁殖力	②♣	エンチャント(場)	
Gaea's Embrace	ガイアの抱擁	②♣♣	エンチャント(クリーチャー)	
Hawkeater Moth	鷹喰い蛾	③♣	昆虫の召喚	1/2
Hidden Ancients	隠れたる古木	①♣	エンチャント(場)	(5/5)
Hidden Guerrillas	隠れたるゲリラ	♣	エンチャント(場)	(3/3)
Retaliation	仕返し	②♣	エンチャント(場)	
Spreading Algae	藻の蔓延	♣	エンチャント(土地)	
Titania's Boon	ティタニアの加護	③♣	ソーサリー	
Titania's Chosen	ティタニアの選ばれしもの	②♣	エルフの召喚	1/1
Treefolk Seedlings	ツリーフォークの若木	②♣	ツリーフォークの召喚	2/*
War Dance	戦いのダンス	♣	エンチャント(場)	

◆レア

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Abundance	豊穣	②♣♣	エンチャント(場)	
Argothian Enchantress	アルゴスの女魔術師	①♣	エンチャントレスの召喚	0/1
Argothian Wurm	アルゴスのワーム	③♣	ワームの召喚	6/6
Child of Gaea	ガイアの子	③♣♣♣	エレメンタルの召喚	7/7
Citanul Centaurs	シタヌールのケンタウルス	Ⓔ③♣	ケンタウルスの召喚	6/3
Citanul Hierophants	シタヌールの秘儀司祭	③♣	ドルイドの召喚	3/2
Endless Wurm	無限のワーム	③♣♣	ワームの召喚	9/9
Exploration	踏査	♣	エンチャント(場)	
Greater Good	よりよい品物	②♣♣	エンチャント(場)	
Greener Pastures	緑濃き牧場	②♣	エンチャント(場)	
Hidden Herd	隠れたる獣群	♣	エンチャント(場)	(3/3)
Hidden Predators	隠れたる捕食者	♣	エンチャント(場)	(4/4)
Hidden Stag	隠れたる雄ジカ	①♣	エンチャント(場)	(3/2)
Midsummer Revel	真夏のお祭り騒ぎ	③♣♣	エンチャント(場)	
Sporogenesis	胞子形成	③♣	エンチャント(場)	
Vernal Bloom	花盛りの春	③♣	エンチャント(場)	
Whirlwind	旋風	②♣♣	ソーサリー	

アーティファクト

◆アンコモン

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Cathodion	陰極器	③	アーティファクト・クリーチャー	3/3
Claws of Gix	ギックスのかぎ爪	⓪	アーティファクト	
Crystal Chimes	水晶のチャイム	③	アーティファクト	
Dragon Blood	ドラゴンの血	③	アーティファクト	
Endoskeleton	内骨格器	②	アーティファクト	
Hopping Automaton	ピョンピョン自動人形	③	アーティファクト・クリーチャー	2/2
Mobile Fort	機動砦	④	アーティファクト・クリーチャー	0/6
Pit Trap	落とし穴	②	アーティファクト	
Thran Turbine	スランのタービン	①	アーティファクト	
Urza's Armor	ウルザの鎧	⑥	アーティファクト	
Voltaic Key	通電式キー	①	アーティファクト	
Wall of Junk	ガラクタの壁	②	アーティファクト・クリーチャー	0/7
Wirecat	ワイヤー・キャット	④	アーティファクト・クリーチャー	4/3
Worn Powerstone	摩滅したパワーストーン	③	アーティファクト	

◆レア

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Barrin's Codex	バリンの古写本	④	アーティファクト	
Chimeric Staff	キマイラ杖	④	アーティファクト	
Citanul Flute	シタヌールのフルート	⑤	アーティファクト	
Copper Gnomes	銅のノーム	②	アーティファクト・クリーチャー	1/1
Fluctuator	波動機	②	アーティファクト	
Grafted Skullcap	生体融合帽	④	アーティファクト	
Karn, Silver Golem	銀のゴーレム、カーン	⑤	伝説のアーティファクト・クリーチャー	4/4
Lifeline	命綱	⑤	アーティファクト	
Lotus Blossom	水蓮の花	②	アーティファクト	
Metrognome	メトロノーム	④	アーティファクト	
Mishra's Helix	ミシュラのらせん	⑤	アーティファクト	
Noetic Scales	認識のはかり	④	アーティファクト	
Phyrexian Colossus	ファイレクシアの巨像	⑦	アーティファクト・クリーチャー	8/8
Phyrexian Processor	ファイレクシアの処理装置	④	アーティファクト	
Purging Scythe	粛清の大鎌	⑤	アーティファクト	
Smokestack	煙突	④	アーティファクト	
Temporal Aperture	束の間の開口	②	アーティファクト	
Umbilicus	生命維持コード	④	アーティファクト	
Whetstone	研磨石	③	アーティファクト	

土地

◆基本地形

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Forest	森		土地	
Island	島		土地	
Mountain	山		土地	
Plains	平地		土地	
Swamp	沼		土地	

◆コモン

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Drifting Meadow©	漂う牧草地		土地	
Polluted Mire©	汚染されたぬかるみ		土地	
Remote Isle©	離れ島		土地	
Slippery Karst©	滑りやすいカルスト		土地	
Smoldering Crater©	薄煙の火口		土地	

◆アンコモン

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Blasted Landscape©	枯渇地帯		土地	

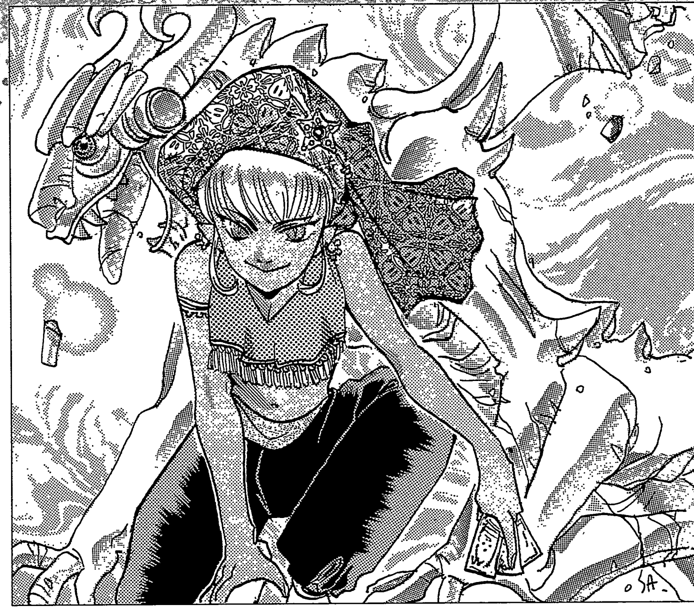
◆レア

カード名(英語名)	日本語名	呪文コスト	カードタイプ	P/T
Gaea's Cradle	ガイアの揺籃の地		伝説の土地	
Phyrexian Tower	ファイレクシアの塔		伝説の土地	
Serra's Sanctum	セラの聖域		伝説の土地	
Shivan Gorge	シヴの地溝		伝説の土地	
Thran Quarry	スランの採石場		土地	
Tolarian Academy	トレイリアのアカデミー		伝説の土地	

Magic : the Gathering

Q&A

文:朱鷺田祐介(スザク・ゲームズ) イラスト:佐々野悟



ウルザズ・サーガ

本稿は、9月26日の、ウルザズ・サーガ・プレリリース・トーナメントのジャッジ用に、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社が作成したFAQ(頻出質問集)を翻訳したものです。

【全体に関わる質問】

●休眠エンチャント

Q 休眠エンチャントがクリーチャーに変わった後も、エンチャントとして扱うのですか?

A **いいえ。パーマネント・タイプを変更する効果は、特に、引き続き別のタイプのパーマネントとしても扱うと書かれていない限り、古いタイプから新しいタイプに変更します。**以前の"マジック"においては、特に言われない限り、古いパーマネント・タイプが残っていたのですが、このセットで事柄が変更された点です。

●サイクリング

Q 呪文を打ち消すインタラプトによってサイクリングを打ち消すことはできますか?

A **いいえ。サイクリングは能力であり、呪文ではありません。**

●エコー

Q 《捕縛》《レガシーの魅惑(TE)》の能力などによって、対戦相手の、エコーを持つクリーチャーを奪った場合、何が起きますか?

A **あなたがそのクリーチャーのコントロールを得た次のあなたのターンのアップキープにエコー・コストを支払わなくてはなりませんから、あなたはエコー・コストを支払うか、そのクリーチャーを生け贄に捧げます。**

【特定カードに対する質問】

《絶対の法/Absolute Law》
《絶対の優雅/Absolute Grace》

Q 対戦相手のクリーチャーもプロテクションを得るのですか?

A **はい。それぞれ、場に出ているすべてのクリーチャーがプロテクション(赤)、または、プロテクション(黒)を得ます。**

《守備隊形/Defensive Formation》

Q 特定のクリーチャーにタフネス以上のダメージを与えることができますか?

A **はい。しかしながら、ダメージの割りふりについては、トランプル・ルールに従わなくてはなりません。詳しくは"ウルザズ・サーガ"に挿入されているルール解説をご覧になって下さい。**

《お粗末/Humble》

Q クリーチャーに置かれているカウンターの影響は与えられるのですか?

A **《謙虚/Humility(TE)》に関するものと同様の裁定が、これにも適用されます。《お粗末》の対象となったクリーチャーに置かれているカウンターのうち、パワーとタフネスを変更するものは何の効果も発揮しませんが、その他のカウンター(例えば、磁石カウンターなど)は効果を持っています。**

Q 《お粗末》の前にそのクリーチャーに対してプレイされていたエンチャントやその他の能力は、いったん《お粗末》がプレイされたら、どうなりますか?

A **パワーやタフネスを修正する、あるいは、そのクリーチャーに与える変化を表現するにあたり、何らかの能力を「得る(gain)」という言葉を使っているエンチャントはその効果を失います。その他のエンチャント(例えば、《平和な心/Pacifism(TE)》など)は有効です。**

[訳注]《お粗末》の効果はあくまでも、ターン終了時までである。ターン終了時を過ぎれば、一時的に失われていたエンチャントやカウンターの影響も効果を取り戻す。

Q 後で、パワーやタフネスを増強する呪文や能力をプレイすることはできますか?

A **はい。通常と同じく、《お粗末》が解決された後でプレイされたすべての呪文や能力は0/1となっているクリーチャーのパワーやタフネスを修正します。しかしながら、パワーやタフネスを変更するカウンターは効果がありません。**

《剛胆な勇士/Intrepid Hero》

Q 対戦相手が《剛胆な勇士》の能力を使ったのに対応して、《縮小/Shrink》などのクリーチャーのパワーを減少させるインスタントを使用した場合、私のクリーチャーを救済することができますか?

A **はい。《剛胆な勇士》の効果が解決される場合に、クリーチャーのパワーをチェックします。そのクリーチャーのパワーが解決時に4を下回っていれば、その効果は失敗します。**

《理想主義者の修道士/Monk Idealist》

Q 自分の墓地にエンチャントが1枚もない場合に、《理想主義の修道士》をプレイできますか?

A **はい。あなたの墓地に1枚もエンチャントがなければ、単にその能力を無視すればいいのです。**

《現実主義の修道士/Monk Realist》

Q 場にエンチャントが1枚も無い場合に、《現実主義の修道士》をプレイできますか? また、必ずエンチャントを破壊しなくてはいけないのですか?

A **もしも、場に1枚でもエンチャントが出ていた場合には、いずれかのエンチャントを1枚破壊しなくてはなりません。もしも、1枚もないならば、単にその能力を無視すればいいのです。**

《オパールの立身像/Opal Acrolith》
《オパールの大天使/Opal Archangel》
《オパールの女人像/Opal Caryatid》
《オパールのタイタン/Opal Titan》
《オパールのガーゴイル/Opal Gargoyle》

Q 《雲を追う鷲/Cloudchaser Eagle(TE)》や《現実主義の修道士》の「場に出た時の能力」でオパールの名を持つエンチャントを対象にすることはできますか?

A **いいえ。クリーチャー呪文をかけることに成功した段階で、オパール・カードは「目覚め」、クリーチャーとなりますから、もはや適正な対象とは言えません。**

《最下層民/Pariah》

Q このエンチャントを対戦相手のクリーチャーにプレイできますか?

A **はい。そして、「あなた」という言葉はエンチャントのコントローラーであり、そのクリーチャーのコントローラーではありません。**

《主の存在/Presence of the Master》

Q 《実物提示教育/Show and Tell(UZ)》によって場に出たエンチャントも打ち消せますか?

A **いいえ。それらのエンチャントは「かけられた」わけではないので、打ち消すことができません。**

《セラのアバター/Serra Avatar》

Q 《セラのアバター》のパワーとタフネスは私のライフが変わった時に変わるのですか、それとも場に出た時のまま、固定されているのですか?

A **そのパワーとタフネスは、そのコントローラーの現在のライフを反映して変化し続けます。**

《魂の彫刻家/Soul Sculptor》

Q 《魂の彫刻家》の能力の対象となったクリーチャーは、引き続き、クリーチャーなのですか?

A **いいえ。パーマネント・タイプを変更する効果は、特に、引き続き別のタイプのパーマネントとしても扱うと書かれていない限り、古いタイプから新しいタイプに変更します。**以前の"マジック"においては、特に言われない限り、古いパーマネント・タイプが残っていたのですが、このセットで事柄が変更された点です。

Q そのエンチャントは何かするのですか?

A **いいえ、それらは単なるエンチャントであり、何の機能も持ちません。**

《秘儀の研究室/Arcane Laboratory》

Q これは、マナ・ソース呪文がプレイされることを止められるのですか?

A **いかなる呪文や能力も、マナ・ソース呪文を止めることはできません。しかしながら、1つのマナ・ソース呪文がプレイされたならば、(マナ・ソースでない)他の呪文は同じターンにプレイすることができません。**

《押収/Confiscate》

Q この呪文で個別エンチャント(例えば、エンチャント(クリーチャー)など)をコントロールした場合、それらの新しい対象を選ぶことができるのですか?

A **いいえ。そのパーマネントが対象を取るならば、その対象は引き続き同じままです。**

Q もしも、私を対象に取り、文中では対象の「対象の対戦相手」と言っているパーマネントのコントロールを得た場合には、何が起きますか?

A **(《黒の万力/Black Vise(絶版)》のように、あなたを対象とするパーマネントは、継続的にあなたに影響を与えます。その対象は呪文としてかけられた段階で「固定(locked in)」されており、あなたがその後も対戦相手であるかどうかは関係ありません(同様に「ターン終了時にそのクリーチャーを破壊する」効果は、ターン終了以前に、そのパーマネントがクリーチャーであることを止めたとしても、機能します)。**

もしも、そのパーマネントの【能力】が対戦相手を対象としているならば、そのパーマネントのコントローラーは、その能力がプレイされるたびに、改めて対象を選択します。

《消灯/Curfew》

Q 送還されるクリーチャーがどれかを選ぶのは誰が先?

A **アクティブ・プレイヤーが先に選びます。**

《エネルギー・フィールド/Energy Field》

Q (バイバック呪文や、《ネクロポーテンス/Necropotence》が場に出ている場合に捨てられたカードのように)墓地にカードが留まらない場合は、どうなりますか?

A **たとえ、墓地に置かれるカードが墓地に留まらない場合でも、カードが墓地に置かれたならば、《エネルギー・フィールド》は生け贄に捧げられなければなりません。**

[訳注] この例では「バイバック呪文の例」が出てくるが、これは間違いではないかと思われる。なぜならば、バイバック呪文は墓地に落ちてから戻ってくるわけではなく、「墓地へ行く代わりに手札に戻ってくる」からである。この場合、《エネルギー・フィールド》の破壊のトリガーになるとは思えない。

《疲労困憊/Exhaustion》

Q クリーチャーと土地がアンタップするのはいつですか? それとも、ずっとタップしたまま?

A **それらは次のアンタップ・フェイズを飛ばすに過ぎません。その後は通常どおりアンタップします。**

《濃霧の層／Fog Bank》

Q 《濃霧の層》がトランプル・クリーチャーをブロックしたら、どうなりますか？

A すべてのダメージは、《濃霧の層》には何のダメージも与えられませんから、防御側プレイヤーに与えられます。

《蜃気楼の残映／Lingering Mirage》

Q 《蜃気楼の残映》が土地を《島》に変えたら、その土地にできることは？

A その土地は今までの能力をすべて失い、他の《島》と同じようにタップして青のマナを生み出す能力を得ます。

《魔力の汚点／Power Taint》

Q 正確に言うと、いったい、これは誰が何をいつどうするのですか？

A 《魔力の汚点》は、他のエンチャント、通常、対戦相手のものに対してプレイします。その「他のエンチャント」のコントローラーのアップキープの間に、そのプレイヤーは2点のマナを支払うか、2点のライフを失います。そのプレイヤーはアップキープの間であれば、いつマナ・コストを支払うかどうかを決めてもかまいません。

《巻戻し／Rewind》

Q 土地がアンタップするのはいつですか？

A 呪文が解決される時に、それらはアンタップします。

《睡魔／Somnophore》

Q 《睡魔》は複数のクリーチャーを「ロック」できますか？

A はい。それは、対象に選べるクリーチャーがいる限り、ダメージを与えるごとに新しいクリーチャーをタップさせ、タップ状態に維持することができます。

Q 同じクリーチャーを何度も選べますか？

A はい。実際のところ、防御側クリーチャーが他のクリーチャーをコントロールしていなければ、あなたはそうしなければいけないでしょう。

《厳格な試験監督／Stern Proctor》

Q 場にアーティファクトもエンチャントもない場合に、《厳格な試験監督》をプレイできますか？

A はい。そこに《試験監督》の能力にとって適正な対象がないならば、単に無視すればよいのです。

《トレイリアの風／Tolarian Winds》

Q 《トレイリアの風》も、私が捨てるカードの1つに数えるのですか？

A いいえ。《トレイリアの風》が解決される時、それはもはや手札ではありません。

《鳥のヴェール／Veil of Birds》
《仮装の大海蛇／Veiled Serpent》
《仮装の亡霊／Veiled Apparition》
《仮装の歩哨／Veiled Sentry》
《仮装のクロコダイル／Veiled Crocodile》

Q 「仮装（Veiled）」系のエンチャントを《解呪／Disenchant》できますか？

A いいえ。呪文がかけることに成功した段階で、《仮装》系のエンチャントは「目覚め」て、もはや《解呪》の適正な対象ではありません。

《隠れ潜む邪悪／Lurking Evil》

Q ライフが0点であったり、マイナスであったる場合に、《隠れ潜む邪悪》を「目覚め」させることができますか？

A はい。この場合、あなたはこのエンチャントの能力をプレイするために、0点のライフを支払えばいいのです。

《抑圧／Oppression》

Q あるプレイヤーが呪文をかけた時、彼、または彼女が他に手札のカードを持っていなかったら？

A 《抑圧》の能力は無視されます。

《迫害／Persecute》

Q 無色やアーティファクトを色として選べますか？

A いいえ。色を示す単語は「白青黒赤緑」の五つしかありません。

Q 土地は捨てさせられますか？

A いいえ。土地は無色のカードであり、無色を選ぶことができません。

《針刺吸虫／Spined Fluke》

Q 《針刺吸虫》をプレイした時に、場に他のクリーチャーがいなかったら、どうなりますか？

A 場に出た時の能力を満たすために《針刺吸虫》を生け贄に捧げなければなりません。

《上天のしみ／Tainted Aether》

Q クリーチャーが場に出た時に、生け贄に捧げるための土地や他のクリーチャーが残っていた場合、どうなりますか？

A 土地や他のクリーチャーが場に出ていないならば、そのクリーチャーのコントローラーは《上天のしみ》の能力を満足させるために、場に出たばかりのそのクリーチャーを生け贄に捧げなくてはなりません。

《犠牲／Victimize》

Q 《犠牲》が打ち消された場合でも、私は、クリーチャーを生け贄に捧げなくてはないのですか？

A いいえ。生け贄は呪文の効果の一部であり、呪文が打ち消された場合には発生しません。

Q 私はこのために生け贄に捧げたクリーチャーを戻すことができますか？

A いいえ。あなたはそのクリーチャーを墓地に置く前に、対象を選択しなくてはなりません。

《破壊の衝動／Destructive Urge》

Q ダメージを受けたプレイヤーが土地をコントロールしていない場合は？

A このエンチャント（クリーチャー）の能力は無視されます。

［訳注］ FAQの原文は「エンチャントされたクリーチャーの能力を無視する（The ability of the enchanted creature is ignored.）」となっているが、問題点はこのエンチャントの能力（土地破壊）の効果を無視するという点であり、その他、そのクリーチャーが持っている能力を無視するわけではない。

《針蟻／Fire Ants》

Q 《針蟻》に《魂の絆／Spirit Link》をプレイしました。《針蟻》の能力をプレイした場合、どれだけのライフを得られるのでしょうか？

A 《魂の絆》のコントローラーは、《針蟻》の能力がプレイされた場合、《針蟻》からダメージを受けたクリーチャー1体ごとに1点のライフを得ます。

《ゴブリンの従僕／Goblin Lackey》

Q ゴブリン・カードとは？

A 召喚の行の部分に「ゴブリンの召喚」と書かれているか、ルール・テキストの最初で「ゴブリンとして扱う」と書かれているカードならば、すべてです。

《ゴブリンの攻勢／Goblin Offensive》

Q トークン・クリーチャーはゴブリンとして扱うのですか？

A はい。トークンの名前は、そのクリーチャー・タイプも定義します。

《塩の雨／Rain of Salt》

Q 破壊しようという土地を2つではなく、もっと少なくしてもかまいませんか？

A いいえ。あなたは2つの土地を選ばなくてはなりません。あなたが望むならば、あなたの土地を選んでもかまいません。事実、相手の土地が条件に足りないならば、あなたはそうしなければならないでしょう。

《降り注ぐ火の粉／Shower of Sparks》

Q この呪文をプレイする場合、クリーチャーが場にいなければいけないのですか？

A はい。あなたはこの呪文をプレイするためには、その呪文の対象条件を満たさなくてはなりません。

Q もしも、《降り注ぐ火の粉》が解決される前に対象のクリーチャーが場から取り除かれた場合、この呪文は対象のプレイヤーに1点のダメージを与えるのでしょうか？　それとも、立ち消えになるのでしょうか？

A ダメージはやはり与えられます。呪文が立ち消えになるのは、その対象の全てが取り除かれるか、不適性になった場合のみです。

《硫黄の蒸気／Sulfuric Vapors》

Q 《硫黄の蒸気》が場に出ており、私が《火葬／Incinerate》を使って3点のダメージを与え、その後、《治癒の軟膏／Healing Salve》によって3点のダメージが軽減された場合、いったい、何点のダメージを与えることができたのでしょう。

A 実際のダメージは1点です。《硫黄の蒸気》はダメージ軽減能力がプレイされる前に、ダメージを追加します。呪文や能力はそれがプレイされた時にダメージを与え、この時に今、問題となっているような効果がトリガーされます。全てのダメージ軽減効果が解決された後、残っていたダメージが「与えることに成功した」ことになります。この時「ダメージを与えることに成功した場合に」生じる効果がトリガーされます。

《豊饒／Abundance》

Q 「土地か土地以外かを選んで」とは、どういう意味ですか？　それは全部をカバーしていないように思えるのですが？

A これは、ありえる2つのカード・タイプ、つまり、土地、または、土地でないカードのいずれかを選ばなくてはならないということです。一度、それを選んだら、その種類のカードが出るまで、カードをめくっていきます。あなたが「土地」を選んだならば、あなたが土地カードに到達するまでカードをめくっていきます。あなたが「土地以外」を選んだならば、あなたは土地でないカードが1枚出るまでは、カードをめくっていくのを続けることになります。

《ブランチウッドの鎧／Blanchwood Armor》

Q +X/+Xのボーナスは、このエンチャントをプレイした時に固定されるのですか？

A いいえ。このボーナスは、あなたが今、コントロールしている森の数を反映するように変化し続けます。

《花の絨毯／Carpet of Flowers》

Q この能力は、1ターンに何回も使えますか？

A いいえ。これはフェイズ能力であり、あなたは、あなたのメイン・フェイズに一度だけこの能力を使用できます。

Q この能力はマナ・ソースとしてプレイされるのですか？

A いいえ。フェイズ能力はインスタントのルールに従います。

《肥沃な大地／Fertile Ground》

Q エンチャントされた土地がどの色の追加マナを生み出すのかは、いつ決定するのですか？

A あなたがその土地からマナを生み出すために、土地をタップする度ごとに、あなたは追加マナの色を選択します。

Q もしも、《魔力の奔流／Mana Flare》が場に出ていた場合、《肥沃な大地》のついた土地をタップしたら、《魔力の奔流》で生み出されるマナはいったい何色ですか？

A それは土地が本来生成するはずの色のマナです。これは《魔力の奔流》が出ている時に《繁茂／Wild Growth》がついた山がタップされたのと非常によく似ています。あなたは{U}{U}{G}を得るのであって、{U}{G}{G}を得るのではありません。

《ツリーフォークの若木／Treefolk Seedlings》

Q 《ツリーフォークの若木》のタフネスは、場に出した時に固定されるのですか？

A いいえ。このクリーチャーのタフネスはあなたが今、コントロールしている森の数を反映する形で変化し続けます。

《戦いのダンス／War Dance》

Q +X/+X カウンターをどうしろと？　スパイクで移動できるのですか？

A あなたがエンチャントの能力をプレイしたら、そこにはもはやカウンターはありません。《戦いのダンス》の上のカウンターは、このエンチャントが生け贄に捧げられた時に生じるボーナスのサイズを決定します。このボーナスはターン終了時まで続きます。

《キマイラ杖／Chimeric Staff》

Q 《キマイラ杖》を増強し続けることはできますか？　例えば、3点を支払って3/3にしたとしましょう。後に2マナを追加して5/5にすることはできますか？

A いいえ。あなたが《キマイラ杖》の能力をプレイするたびに、そのパワーとタフネスはリセットされます。すでに3/3クリーチャーである場合に、2マナを支払ってその能力をプレイしたら、2/2のクリーチャーに変化させたことになります。

《命綱／Lifeline》

Q クリーチャーを場に戻すためには、少なくとも1体のクリーチャーがターン終了時まで場にいなければならないのでしょうか？

A いいえ。《命綱》の能力がトリガーされるためには、そのクリーチャーが墓地に置かれる段階で他のクリーチャーが場にいることだけが必要とされます。いったんトリガーされれば、その効果は定められた時間（つまり、ターン終了時）になれば、その時、場にクリーチャーがいなくても、解決されます。

Q ターン終了前に《命綱》が場から取り除かれた場合でも、クリーチャーは戻ってきますか？

A はい。いったん能力がトリガーされた時点で、効果は固定されます。

《メトロノーム／Metrognome》

Q 《メトロノーム》が破壊されたり、生け贄に捧げられた場合、ノーム・トークンが得られますか？

A いいえ。トークンが得られるのは、あなたの手札から捨てられた場合に限られます。いったんこのカードが場に出れば、この能力は何もしません。

《機動砦／Mobile Fort》

Q 《機動砦》の能力を5回使って、このクリーチャーを+15/-5することはできますか？

A いいえ。この能力は1ターンに1回しか使えません。

《粛清の大鎌／Purging Scythe》

Q 《粛清の大鎌》を何度も使って、全てのクリーチャーを破壊することはできますか？

A いいえ。これはフェイズ能力であり、あなたのアップキープ・フェイズごとに1回しか使えません。



今月は、発売直後と言うことで、今話題の“ウルザズ・サーガ”を加えたスタンダードデッキでも紹介したいところだが、何せ原稿執筆の時点ではカードを見たばかり。なので、今回はラースサイクルから、非常におもしろいデッキを紹介しよう。

文：塚本俊樹　イラスト：田口順子　似顔絵：田中としひさ

第17回

ユニークデッキの決定版!?
馬クラフトデッキ

まずはシカゴの話から

またシカゴ（プロツアー）に行ってきた。今度の会場はホテルの中。日本からは、なんと17名（過去最多！）のコンペティテイターが参加。すごいよね。鶴田さんとたった2人で行った、あの冬のNY（第1回プロツアー）から考えると夢のようだ。

結果は4勝3敗。惜しいところで予選通過ならず。いやしかしね、アレはないと思うよ。最後、相手はアメリカのトッププレイヤー、ピーター・リーファー。でも、あんなプレイングでトップなのかと思うと、かなり疑問だ。

プレイングというか、マナーというかね。こっちが英語、あまりできないのを逆手にとって、ベラベラベラベラまくしたて、ごまかすごまかす。ジャッジも良くなかった。たとえばこんなことがあった。

こっちがクリーチャーでアタックした。向こうは《落下中断／Broken Fall（TE）》を張った状態で、《ルートウォーターのハンター／Rootwater Hunter（TE）》でブロックと宣言。その後、勝手にダメージ軽減ステップを飛ばし、リジェネ（再生）しようとした。ご丁寧に、《落下中断》を手に戻し、リジェネしたよという印に《ルートウォーターのハンター》をタップまでしたので、わたしは「待ってくれ」と言った。ダメージ軽減ステップに入る前に、対象のクリーチャーをリジェネさせなくする《灼熱洞の仲間／Furnace Brood（EX）》の効果を発動するためだ。

と、その時、ヤツは（おお、やばい！　リジェネできないじゃん）と気づいたんだな。だもんで、あわてて「おお、そうか。ブロック前まで戻れと言うんだな？」と言い出した。でも、そりゃないでしょ。

だから、ずっと見てたジャッジのアーロン・マトニーに「違う。わたしはブロック後、ダメージ軽減ステップ前まで戻れと言ったんだ」と主張。でも、アーロンは「彼は混乱したようだ」とか何とか言って、結局、ブロックの割り振り前まで戻すことに決定。

どうしても納得できないから（そりゃそうだ！）、ヘッドジャッジを呼んだ。チャーリー・カティノだ。しかし、チャーリーは「今、忙しいから、駄目だ。わたしは彼を信じる。彼の判断に従ってくれ」とだけ言って去っていった。彼にそう言われてはもうどうしようもない。

これで、わたしの勝ちはなくなった。

他にもバイバックを宣言しないで手札に戻したり……あとで聞いたが、わたしの前に対戦した石田格もかなりやられたそうだ。

やっぱダメだね。英語できないってのは。しかし、ジャッジもなぁ。もっと公平にやってくれよ、頼むから。そうじゃないと、“マジック”がつまらなくなる。こんなことばかり続くようじゃ、やる気も失せてしまうよ。



ちょっぴりウルザの話

さて、気分を変えて“ウルザズ・サーガ”のことを話そう。

“テンペスト”の時代を終え、新しい世界が開かれた。シカゴで予選を抜けることがかな

わなかったわたしは、“ウルザズ・サーガ”のプレリリースに出まくった。

新しく加わったルールは、エコーとサイクリング。エコーとは、そのカードをプレイした次のターン、もう一度キャスティングコストと同じだけのマナを払うこと。サイクリングは、2マナ払ってそのカードを手札から捨てると、1枚ドローできるという効果。

印象としては、クリーチャーがデカイし展開が早いこと。そして、強力な逆転カードが多いということ。

たとえば《火口の乱暴者／Crater Hellion (UZ)》。6／6クリーチャー。④🔥🔥という重いカードだが、このクリーチャーが場に出た時、《火口の乱暴者》以外に4ダメージ。エコーがついているが、そんなことはどうでもいい。なんじゃこりゃ、という化け物だ。

また、《押収／Confiscate (UZ)》。これも④💧💧と重い。しかし、パーマネントのコントロールを得るという、とんでもないエンチャントメント。何せパーマネントですからね。何でもいいのだ。クリーチャーでもアーティファクトでもエンチャントでも土地でも何でも。これは強い。

というわけで、“ウルザズ・サーガ”を入れたスタンダードデッキでも紹介したいところだが、何せカードを見たばかりだ。なので、今回はラースサイクルから、非常におもしろいデッキを紹介することにした。

制作者は、Randy Buehler。

Randy Buehlerの 馬クラフトデッキ

- 花の壁／Wall of Blossoms (ST)……4
- 隠遁ドルイド／Hermit Druid (ST)……1
- スパイクの飼育係／Spike Feeder (ST)……2
- スパイクの織り手／Spike Weaver (EX)……2
- スパイクのブリーダー／Spike Breeder (ST)……1
- 大地の知識／Earthcraft (TE)……4
- はびこり／Overgrowth (ST)……4
- 適者生存／Survival of the Fittest (EX)……3
- 繰り返す悪夢／Recurring Nightmare (EX)……4
- 死体のダンス／Corpse Dance (TE)……3
- 要塞の暗殺者／Stronghold Assassin (ST)……1
- モグの狂信者／Mogg Fanatic (TE)……1
- 雲を追う鷲／Cloudchaser Eagle (TE)……1
- 巻物棚／Scroll Rack (TE)……3
- 愚鈍な自動人形／Mindless Automaton (EX)……2
- 役馬／Workhorse (EX)……2
- 森／Forest……12
- 沼／Swamp……10

[サイドボード]

- グールの誓い／Oath of Ghouls (EX)……3
- スラルの外科医／Thrull Surgeon (EX)……2
- スパイクの織り手／Spike Weaver (EX)……2
- 梢の蜘蛛／Canopy Spider (ST)……3
- 要塞の暗殺者／Stronghold Assassin (ST)……1
- 青サビ／Verdigris (TE)……1
- 要塞の監督官／Stronghold Taskmaster (ST)……2
- 雲を追う鷲／Cloudchaser Eagle (TE)……1

馬クラフトデッキのキーカード



★大地の知識／Earthcraft
②♣♣　エンチャント(場)
クリーチャーを1体タップすると、土地が1つアンタップする。



★はびこり／Overgrowth
②♣
エンチャント(土地)
《繁茂／Wild Growth》の強化版。その土地をタップすると、その土地のマナに加え、さらに緑マナが2つ出る。

★繰り返す悪夢／Recurring Nightmare
②☠　エンチャント(場)
クリーチャーを1体生け贄に捧げ、《繰り返す悪夢》を手札に戻す。墓地のクリーチャーを1つ場に出す。

★適者生存／Survival of the Fittest
①♣　エンチャント(場)
♣で起動。手札のクリーチャーを捨てる。ライブラリーから好きなクリーチャーカードを1つ手札に持ってくる。

★死体のダンス／Corpse Dance
②☠　インスタント　バイバック②
自分の墓地の一番上にあるクリーチャーを場に持ってきて、ターンエンドにゲームから取り除く。ただし、召喚酔いはない。

★要塞の暗殺者／Stronghold Assassin
①☠☠　2／1クリーチャー
タップ、クリーチャーを1体生け贄に捧げる。任意のクリーチャーを1体破壊する。



★役馬／Workhorse
⑥　4／4アーティファクトクリーチャー
+1/+1カウンターが4つ乗っていて、それをひとつ取り除くごとに、無色マナが1つ出る、アーティファクトクリーチャー。

★スパイクの飼育係／Spike Feeder
①♣♣　2／2クリーチャー
+1/+1カウンターが2個乗っているスパイク。カウンターを1つ取り除くと、2ライフを得る。

★スパイクの織り手／Spike Weaver
②♣♣　3／3クリーチャー
+1/+1カウンターが3個乗っているスパイク。1マナ払ってカウンターを1つ取り除くと、《濃霧／Fog》の効果を生む。

デッキの動き

《謙虚／Humility (TE)》《リサイクル／Recycle (TE)》と並ぶ“テンペスト”のおもしろカードのひとつ、《大地の知識》を張り、《沼》に《はびこり》を付けて《悪夢》をキャストする。墓地にある《花の壁》を持ってくる。これをタップすることにより、《はびこり》付き《沼》がアンタップする。これを繰り返すと無限にドローができるという仕掛け。

同じようにして、今度は《スパイクの飼育係》を持ってくる。これをタップすることにより、《はびこり》付きの……(以下略)無限にライフを増やすこともできる。

また、墓場にある《役馬》を場に出すことによって、《はびこり》を張らなくても無限マナを得ることができる。つまり、《役馬》を場に出す……《役馬》をタップし、沼をアンタップする。《沼》の1マナ、《役馬》から3マナ、合計4マナ出る。で、再び《悪夢》を張る……おっ、1マナ余ってるぞ！　というわけで、延々続けると、マナが無限に増殖するというわけ。

もちろん、《役馬》がなくても、《はびこり》が2枚着いていれば同じ結果になる。

無限にあるマナで、もぐたん(《モグの狂信者》)を20回《死体のダンス》してもいいし、他に必要なコンボカードがあれば、それをドローするまで引きまくってもいい。

という、コンボデッキだ。

どうです？　一度試してみたくなったでしょ。

また、今回のデッキには入ってはいないが、わたしの好きな《新緑の魔力／Verdant Force (TE)》を入れるというのもいい手だ。一見、NWOそっくりの動きをするからだ。ま、《はびこり》と《大地の知識》を出したが最後、正体はバレてしまうのだけど……。

というわけで、楽しい馬クラフトデッキでした。

導師・つるたの WHO'S WHO?

ご好評いただいた本連載も、ついに最終回となった。その記念すべき最後を飾るのは、本誌でも「業師」の名ですでにお馴染み、1998年度アジア・パシフィックチャンピオン・中村聡だ。

文：つるたよしゆき イラスト：金澤尚子

最終回 業師・中村聡

マジック界のプリンス

中村聡はゲーマー（**註1**）である。

翔企画という会社が出した『マジックマスター2・紋章使い（エンブレムマスター）』というカードゲームをご存知だろうか。10年近く前、カードゲームが一過性のブームになって、各社が粗製濫造していたころのものなので、そういった有象無象の中に埋もれてしまい、ご存じない方も多いかもしれない（**註2**）。もっとも筆者などは、まだそういった有象無象に見切りをつける前だったため（**註3**）、勢いで購入してしまったものの（**註4**）、いざプレイしてみて「おお、このゲームはおもしろい！ いいものを見つけた」と大喜びしたのを覚えている（**註5**）。

さて、幸運にも、今でもこの『マジックマスター2』を持っている方は、ちょっとパッケージをご覧いただきたい。マニュアルでもよい。「ゲームデザイン・中村聡」と書いてあるのに気がつくと思う。持ってない方は残念だが、とにかくそう書いてあるのだ。そしてこれは、同姓同名の別人28号などではまったくなく、業師・中村聡その人である。なんと中村は、大学生のころからゲームデザインに携わり、しかもそれを商業ベースに乗せていたのだ。

『マジックマスター2』のマニュアルには、「制作協力・大阪大学SG研究会」とも書いてある。これは、中村が在学中に籍を置いたサークルだ（SGとは、無論シミュレーションゲームの略である）。この時期中村がデザインした、あるいはデザインに参加したゲームは他にもたくさんあるのだが、誌面の都合でここでは紹介できない。筆者はそのうちのいくつかを解説してもらったことがあるが（**註6**）、いずれも説明を聞いただけで思わずプレイしたくなるような（**註7**）、楽しそうなゲームであった。

大阪大学を卒業した中村は、三和銀行に入行する。筆者はエリートという単語はあまり好きではないが、誰が見てもエリートコースである。大阪大学は国立大学の中でもボス級のいわゆる「旧帝大」であり、三和銀行は、今でこそ銀行業界全体が凋落著しいとはいえ、都市銀行の中でもトップクラスだ。そんな中村が“マジック”と出会ったのは、入行4年目のこと。銀行員として、いよいよ脂が乗ってくる時期だといえる。当然、遊ぶ時間などないに等しい、はずである（**註8**）。それにもかかわらず、入行5～7年目の三和銀行員だった中村は、「主な戦績」欄にある通り、華々しい戦果を上げている。いったいどうすれば、そんなことができたのだろう。

中村は、当時をこう振り返る。「職場には、朝8時頃出社します。月曜とか仕事が忙しい時は無理ですが、そうでない時はなんとか夜8時半くらいまでには仕事を終わらせます。それからフューチャービーやDCIトーナメントセンターに行きますが、デュエルをする時間は閉店までの1時間くらいしか取れません。それから食事をして家に帰って、午前2時くらいまでデックを作ったり調整したりしたあと、ぶっ倒れるように寝ます。ベッドはカードに占領されているので床に、ですけど」と、本人は笑いながら話すが、聞いているほうが思わず「からだ、大丈夫？」と青くなってしまう。

プリンスからキングへ

さて、受験や就職といった人生のハードルを越える前に、“マジック”で身も心も持ち崩してしまった極一部の人たち（**註9**）から見れば、ため息が出るような経歴を持つ中村だが、この3月にすっぱりと銀行を退職してしまった。無論馘になったわけでもなければ、“マジック”様に生活を捧げたために仕事が行き詰まってしまったわけでもない。誇り高い中村が、そんなネガティヴな理由で会社を辞めるわけがないのだ。理由はもちろん、ライターになるため。プロのクリエイターになるのは、昔からの夢だったという。中村は弱冠20代にして、その夢をあっさり実現してしまったことになる。なんとうらやましい、順風満帆な人生だろうか。

だがしかし、やはりというか、ライター稼業と“マジック”は両立できない、と中村はぼやく。銀行を退職する前後数ヶ月、中村はライターとして独り立ちするため、そしてまた銀行業務をきっちり引き継いで円満に退職するため、“マジック”を完全に断ち切る生活をしていた。中村の「主な戦績」欄が、その時期空白になっているのはそのためである。5月半ばにようやく復帰し、約1ヶ月半の調整期間を経て日本選手権を迎えるが、結果は「惨敗」（本人談）。筆者のような凡人にすれば、日本選手権20位なら「上出来」なのだが、誇り高い中村がそのような結果に甘んじるわけがない。

「1ヶ月半の準備では間に合わなかったのか！」と危機感を新たにした中村は、続くAPAC選手権と世界選手権に向け、マジックモードを全開にする。その結果、みなさんご存知の通り素晴らしい成績をあげることになったわけだが、マジックモードを全開にしていた間は、ライターとしての活動はほとんどできなかったそうである。銀行員は、そうはいかない。たとえマジックモード全開だろうと、どんなに眠かろうと、朝出社しないわけにはいかないし、その日の仕事が終わるまでは退社することはできない。休暇



中村聡
Satoshi Nakamura

★プロフィール

1969年1月27日、京都に生まれる。29歳。水瓶座。B型。身長170cm、体重60kg弱。職業はフリーライター。趣味は“マジック”。かつては「ものを書く」のも趣味だったそうだが、今年の4月に銀行員からフリーライターに転職したため本職になってしまい、今は“マジック”しか残っていないそうである。ある意味“マジック”が本職になり、趣味でなくなってしまった石田格プロとは対照的だ。だが、本職の収入と、APACチャンピオンに授与される賞金とでは（以下略）。

★主な戦績

1995年	第2回東京大会準優勝 第4回東京大会優勝
1996年	日本選手権準優勝 世界選手権出場 第5回東京大会優勝 プロツアー・ダラス大会出場
1997年	グランプリ東京ベスト8 プロツアー・ニューヨーク大会出場 日本選手権ベスト8 （空白期）
1998年	日本選手権20位 APAC'98優勝 世界選手権出場

を取るのも容易ではない（**註10**）。勢い、前述のような非人間的な生活を送る羽目になる。それに対してライターという職業は、比較的自由度の高い職業である。眠ければ夕方まで寝てでもかまわないし、土曜も日曜もない。あるのはただ締切のみ。であるがゆえに、歯止めがなくなってしまうのであろうか。中村のように、鋼の意志を持つ男でさえも。

強さの秘訣

中村の強さの秘訣は、何であろうか。

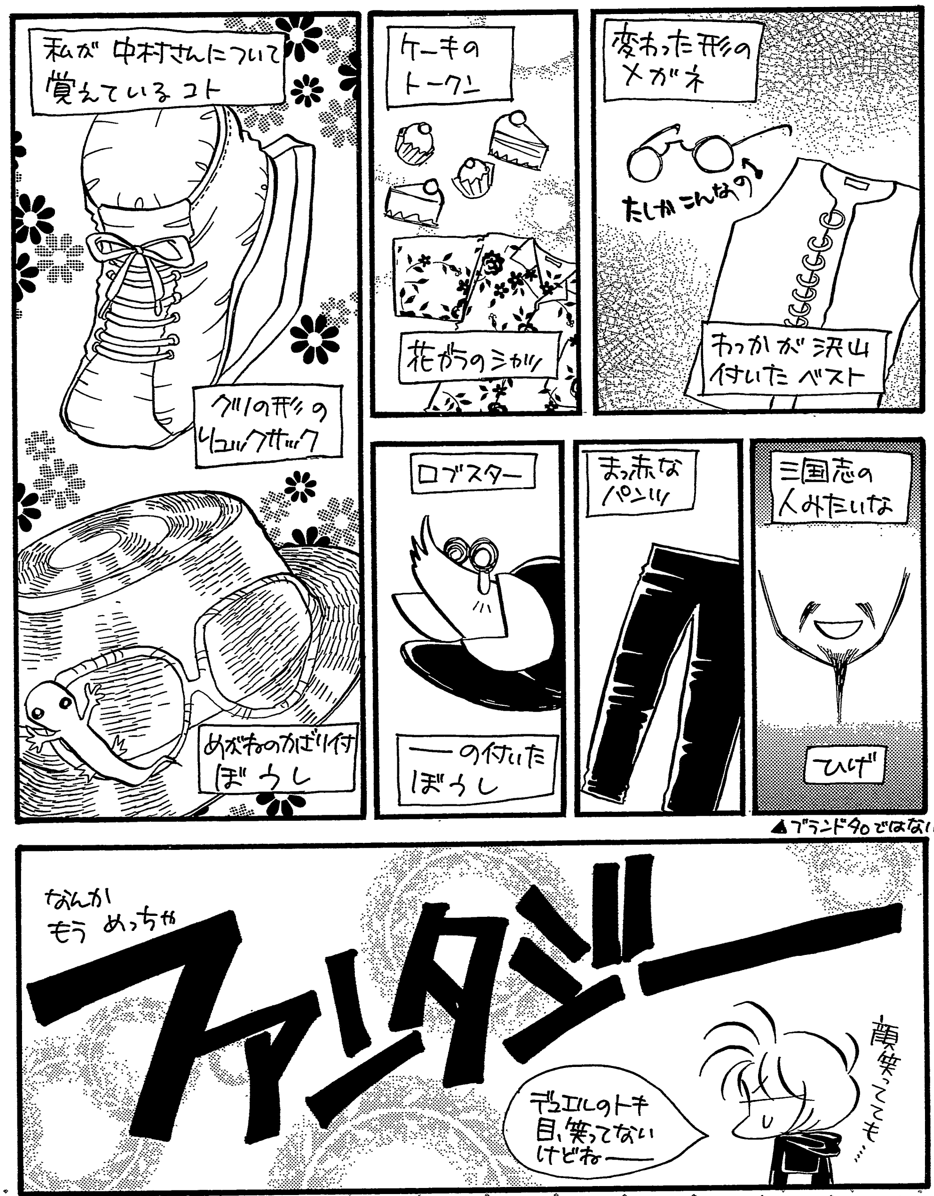
「デック8割」と、中村は言い切る。これは中村個人のことではなく、“マジック”全般のことを言っている。つまり中村は“マジック”の強さは一にも二にもデックにある、と考えているのだ。本誌9月号の拙稿の中で石田プロは「中村さんは（中略）場に色んな細工をしといて、そこを右から左から使う」と発言しているが、中村本人はそんな自覚はないと笑う。中村に言わせれば、自分はデックに命じられる通りプレイしているだけであり、逆にデックに命じられる通りプレイしてさえいれば勝てるデックこそが、完成度の高い強いデックなのだ。そのような、完成度の高いデックを中村がプレイしているのを脇で見ていると、石田プロのような感想になるのであろう。本人に自覚がないはずである。

2年半前。業師・中村、チャンプ・塚本、大魔神・船越と筆者は、世界選手権日本代表を目指し、4人で毎日練習していた。大魔神・船越は惜しくも日本代表の座を逃したものの（**註11**）、残り3人は代表権を獲得、最後の猛練習を経て、世界選手権に臨んだ。そこで中村たちは世界の広さを学び、たった3～4人で調整したのでは、いかに視野が狭いデックしかできないかを身を持って知ることになる。

世界選手権から戻った中村たちは、獨協四天王など十数人の首都圏のデュエリストに声をかけ、毎週土曜日に渋谷オフビートに集まり、リーグ戦を行ない、デックを磨く集まりを始める。一人でも多くのデュエリストの意見を求め、より広い視野を持つデックを作るのが目的だ。これがいわゆる「オフビートサタデー」である。

だが、やがてこのオフビートサタデーも自然消滅してしまう。十数人ものデュエリストを集めなくても、視野が広いデックを作る、あるいは作らなくても手に入れる方法が出て来たからだ。他でもない、インターネットの普及である。これにより、世界で通用するレベルのデックが、誰でも（**註12**）簡単に手に入るようになった。

このようなインターネット社会になってもなお、本年の世界選手権でデックの完成度の違いが戦績にどう反映するのかを目の当たりにして来た中村は、「デック8割」と言い切る。周りが完成度80のデックを使っているのであれば、完成度100のデックを作れ。周りが完成度100のデックを使っているのであれば、完成度120のデックを作るのだ。インターネットで流通しているデックは世界でも通用するかもしれないが、世界を制することはできない。世界を制するには、さらに一段上の高みに登る必要がある。アジアを制した中村に残された活躍の舞台は、もはや世界のみ。そして、1996年の世界選手権のスタンダード部門で5勝1敗、本年の世界選手権のスタンダードで5勝2敗という輝かしい成績を自作のデックで叩き出した中村なら、必ずや、世界を制するデックを作ってくれることだろう。少なくとも、筆者はそう信じている。 **[敬称略]**



RPGマガジン99年1月号より、導師・つるたによるデッキ診断コーナー開設!! 診断してほしいという方は下記までデッキのリストをお送りください（レギュレーションはスタンダードです）。

〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
株式会社ホビージャパン
RPGマガジン編集部
「導師・つるたのデッキ診断」係

注釈

註1: 刑事ではない。
註2: それ以前に、10年前は小学生だったからよくわからないとかいう人のほうが多いか。
註3: 結局見切りをつけるまでに、そういった有象無象を20個ほど購入する羽目になってしまった。愚かであった。
註4: 当時有名だった『モンスターメーカー』の系列だったため、「勢い」で買ってしまったのだ。余談だが、『モンスターメーカー1』はなかなか良いゲームであった。単にミルボーンがおもしろいのではと言われてしまうと、返す言葉はないけど。
註5: 別にこれはお世辞でもなんでもなく、本当にそう思ったのだ。それほど当時はくそカードゲームが世の中に氾濫しており、それほど『マジックマスター2』はおもしろいゲームだったのである。
註6: 現物は今でも大阪にあるそうで、残念ながら見せてもらったことはまだない。
註7: 筆者もゲーマーであるがゆえに、なおさらそう思うのであろう。なんかこう、共鳴するのである。うまく説明できないが。
註8: ジャパニーズ・ビジネスマンは、24時間戦うのだ。
註9: 誰とは言わない。もちろん。
註10: 中村は銀行員である間に海外のトーナメントに3回出場しているが、そのたびに辞表を用意したそうである。日本の銀行では、2日以上まとまった休暇を取るのは大変なのだ。幸いなことに理解ある上司に恵まれ、辞表を出さずに休暇を取ることができたそうだが。
註11: ご承知の通り、彼は翌年宿願を果たす。
註12: もちろん、インターネットにアクセスできる人なら誰でも、という意味である。

文：中村聡　イラスト：田中としひさ

業師・中村の日替定食



MENU.6 繰り返す悪夢定食

へえ、怪談いうもんは結構考えて作ってあるもんでっせ。のっぺらぼうの話知りまへんか。倒れている女性を助けると顔がない。必死で逃げ込んだ蕎麦屋に報告すると、「こんな顔でしたか」と。逃げたはずのもんがまた出てくるから怖いわけでんな。いえいえ、あんまり何回もやったらばれますがな。質の悪いホラー映画やあるまいし。それがいいんでっか…まあ、お客はんの趣味でっさかい、何にも言いまへんけど、その映画見て食欲なくなる前に、何か食べて行っておくんなはれ。



1《繰り返す悪夢》の特徴

本文を始める前にお断りをひとつ。読者のみなさんは、すでに“ウルザズ・サーガ”を手にして、そのカードを吟味したデッキを使っておいでのことと思う。が、この原稿を書いている9月現在では、その情報は筆者に伝わっていない。文中、ミラージュ・ブロックのカードについて触れる箇所もあると思うが、そこは“ウルザズ・サーガ”の類似カードと置き換えつつ寛大に読んでやっていただきたい。

“ウェザーライト”が発売されて以来、急速に注目を集めたリソースがある。墓地である。それまでにも、古典的な《動く死体／Animate Dead》に代表される、墓地利用系のカードがなかった訳ではない。それがあえて“ウェザーライト”でブレイクしたのは、各色に墓地利用系のカードが追加された上に、明らかに墓地を充実させることを目的としたカードが登場したことが原因である。

ラースサイクルでも「墓地を利用するカード」と「墓地を充実させるカード」はその勢力を増す。そして“エグゾダス”ではついに、その頂点とも言うべき《繰り返す悪夢／Recurring Nightmare（EX）》と《適者生存／Survival of the Fittest（EX）》が登場する。その凶悪さは、1998年度ワールド・チャンピオンシップにおける両者の活躍ぶりを見れば明らかである。何しろ、スタンダードのベスト8の4人、ラースサイクル限定構築のベスト8の3人までもが、両者を利用して勝ち抜いたのである。

では、実際に《繰り返す悪夢》のテキストを見てみよう。呪文コストが②💀のエンチャントメント（場）で、次のような効果を発揮する。

クリーチャーを1体、生け贄に捧げる，《繰り返す悪夢》をそのオーナーの手札に戻す：対象の、あなたの墓地にあるクリーチャー・カードを場に出す。この能力はソーサリーとしてプレイする。

このカードは、すでに場に出ているクリーチャーを1体生け贄として要求する。これは明白な制限である。しかし、その程度のコストなど全く気にならない程のパワーが、このカードには秘められているのである。

まず第1に、このカードは名前のとおり「繰り返し」使うことができる。古えのネクロマンサー・デッキは、手札を捨てるためだけに、1ターンパスするのがスタートであった。それを、《動く死体》などで一本釣りするのである。しかし、この努力も一枚の《神の怒り／Wrath of God》で元の木阿弥、もう一枚《動く死体》を引くのを待つしか手はなかった。ところが《繰り返す悪夢》ならば話は違う。「墓場にある巨大クリーチャー」と「手札にある墓地利用カード」という2つの条件はすでに満たしているのだから、単にもう一度繰り返せばいいのである。もちろん、生け贄は必要だが。

この繰り返せるという長所により、「ちょっとした便利な効果」を得るためだけにも墓場を利用することができる。それが数少ない勝ち手段であれば、墓地利用カードは巨大クリーチャーのためにしか使えない。しかし《繰り返す悪夢》ならば、《花の壁／Wall of Blossoms（ST）》でカードを補給し、《ウークタビ・オランウータン／Uktabi Orangutan（VI）》で破壊活動にいそしみ、《ネクラタル／Necrataal（VI）》



で暗殺した後、《夜のスピリット／Spirit of the Night (MI)》で奇襲をかけることもできるのである。

そして、第2の利点。タチの悪いことにこのカードはめったなことで壊れないのである。場と墓地にクリーチャーがいるとしよう。そこで《繰り返す悪夢》を場に出す。対戦相手が《解呪／Disenchant》を宣言しようとしても、連鎖を開始する権利はアクティブ・プレイヤーにある。《繰り返す悪夢》の使用を先に宣言できるのだ。いったん《繰り返す悪夢》の使用を宣言すると、対戦相手がそれに対応して《解呪》しようにも、すでに《繰り返す悪夢》は手札に戻ってしまっている。何故なら《繰り返す悪夢》が手札に戻るイベントは、効果ではなくコストであるため、宣言と同時に発生してしまうからである。どうしても破壊したければ、《繰り返す悪夢》を唱えるのに対応して、全てのクリーチャーを殺し、生け贄用のクリーチャーを召喚するのに対応して、《繰り返す悪夢》を破壊する、などという無理をする必要があるわけだ。

繰り返し使われる上に、それを留める手段がほとんどない。まさに「繰り返す悪夢」である。

2《繰り返す悪夢》の活用

《繰り返す悪夢》を使うためには、ちょっとした準備が必要である。そう、そもそも墓地に欲しいクリーチャーがないと、このカードは役に立たないのである。普通にウイニー・デッキを組んでも、しばらくすると墓地にクリーチャーが溜まるかもしれない。しかし、それでは《黒騎士／Black Lnight》と《ダウスィーの怪物／Dauthi Horror (TE)》の交換がいいところだ。クリーチャーを生け贄に捧げ、さらに3マナを費やす以上、それなりの価値のあるクリーチャーを出さないと意味がない。そのためには、有効なクリーチャーを墓地に送り込む工夫が必要なのである。最も効果的な相棒は《適者生存》である。①🌳のエンチャント(場)で、🌳を支払い、手札からクリーチャーを1体捨てると、ライブラリーから好きなクリーチャーを1体手札に持って来れる。何と《繰り返す悪夢》と相性が良いことか！これを繰り返せば、デッキにたった1枚しか入っていないクリーチャーでも、簡単に引いて来て墓地に送り込むことができる。このコンボが成立すれば、召喚できない色のクリーチャーすら自在に場に出すことが可能となる。

さすがに《適者生存》には一歩譲るものの、墓地を充実させる手段は他にもある。《隠遁ドルイド／Hermit Druid (TE)》は、基本地形をタダで獲得すると同時に墓地を増やすことができる。特にデッキの基本地形率を下げておくと、一度起動するだけでとんでもない枚数を墓地に送り込むことも可能である。《マーフォークの物あさり／Merfolk Looter (EX)》も《繰り返す悪夢》を探しながら墓地を肥やすことができる。精鋭を墓地に送り込む手段としては《生き埋め／Buried Alive (WL)》もおもしろい。あとはクリーチャーの選別である。敵にとどめを刺すのは《夜のスピリット》や《新緑の魔力／Verdant Force (TE)》の役目である。特に後者の量産するトークンは、《繰り返す悪夢》の格好の生け贄となる。しばらく経てば墓地の選手を勢揃いさせることも可能だ。そして、一芸を備えた連中が脇を固める。《ネクラタル》《大クラゲ／Man-o-War (VI)》《ウークタビ・オランウータン》《雲を追う鷲／Cloudchaser Eagle (TE)》《貿易風ライダー／Tradewind Rider (TE)》《スパイクの飼育係／Spike Feeder (ST)》《スパイクの織り手／Spike Weaver (EX)》などなど、デッキが回り始めるとクリーチャーだけで全てをまかなうのも不可能ではない。

《繰り返す悪夢》はコンボ・カードである。《繰り返す悪夢》自身と、クリーチャー、そして墓地を充実させるカードが揃わないと本領を発揮できない。《巻物棚／Scroll Rack (TE)》は、《適者生存》のライブラリー・シャッフル能力との相性も良く、デッキの安定性を高めてくれる。また、《生ける屍／Living Death (TE)》や《棺の女王／Coffin Queen (TE)》などを併用して、墓地活用系カードを引く確率を高める工夫も有効である。

3《繰り返す悪夢》への対応策

すでに説明したとおり、《繰り返す悪夢》自体を除去するのは非常に難しい。あえて直接的に対処するならば、カウンターであろうか。ただし、《スラルの外科医／Trull Surgeon (EX)》を毎ターン使われる展開になると苦しい。青ならば、《棺の女王》《グールの誓い／Oath of Ghouls (EX)》《ヴォルラスの要塞／Volrath's Stronghold (ST)》などの併用カードを封じる必要がある。手札を捨てるカードと、エンチャント除去カードを両方デッキに入れれば、相手に2択を迫ることができる。《繰り返す悪夢》デッキ同士の対戦だと、《スラルの外科医》と《雲を追う鷲》を墓地に並べて牽制しあう展開になるはずだ。

このカードの場合、相手のデッキの構造を破壊するほうが対処しやすい場合が多いだろう。一番端的なのが、墓場の価値をなくしてしまうことである。まず相手の「墓地を充実させるカード」を徹底的に破壊する。これだけでも、《繰り返す悪夢》のパワーは半減する。さらに、墓場を完全にリムーブする。複数の《ファイレクシアの炉／Phirexian Furnace (WL)》は非常に有効である。そして、相手のクリーチャーの内、自分のデッキに致命的なもののみを目の敵にするのも効果的だ。速攻デッキであれば、壁を《ドワーフの秘術師／Dwarven Thaumaturgist (WL)》で無力化したり、スパイクを《呪われたトーテム像／Cursed Totem



(MI)》で押さえ込めば展開は大きく変わってくる。さらに《謙虚／Humility (TE)》で、クリーチャー全体を無力化してしまうと、攻防全てをクリーチャーに頼ることの多い《繰り返す悪夢》デッキは、デッキ全体が否定されてしまう可能性もある。この連載の読者は、すでに聞き飽きていることだろうが、締めのセリフはいつもどおりである。
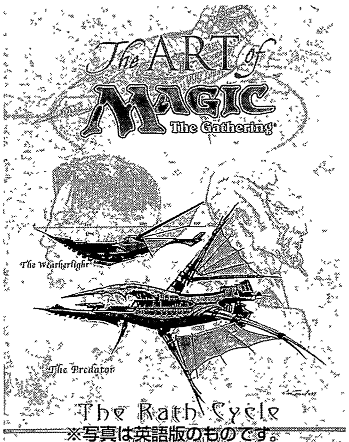
敵は《繰り返す悪夢》のみではない。対戦相手のデッキを理解し、その構造そのもに対抗することが、最も重要なポイントである。その上で、《繰り返す悪夢》に対抗することが重要であり、さらにそれが可能であるならば、是非目の敵にしてやってほしい。

MAGIC NEWS

"マジック"の情報いろいろ

マジック関連書籍続々発売!!

ジェラードたちの秘密が今明らかに!!『アート・オブ・マジック』



※写真は英語版のものです。

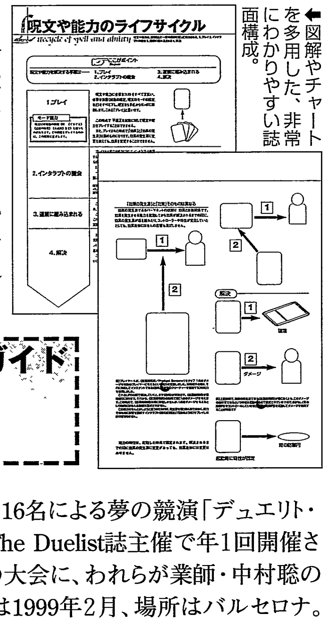
ラース・サイクルの背景世界を、カードに使われたイラストはもちろん、設定段階で作られた膨大な資料を一挙公開。ジェラードとウェザーライト号、そしてヴォルラスのすべてが明らかになる初めてのドミニア・ガイド。

⬅ウェザーライト号とプレデターが並んだ、この表紙が目印だ。

アート・オブ・マジック
A4判・オールカラー 124ページ
価格 2,800円（税込）
11月末発売予定

ルールの疑問はこれ1冊で解決!!『マジック公式ルール・ガイド』

これでやっと"マジック"のルールの全容がわかる『マジック公式ルール・ガイド』がついに発売。エンペラー飯岡こと、公認レベル3ジャッジの飯岡健太をはじめとする豪華スタッフ陣が執筆。初心者が悩むタイミングや連鎖といった基本的なことから、トリガー付き能力や置き換え能力まで、これ1冊で"マジック"のルールをほとんど網羅している。



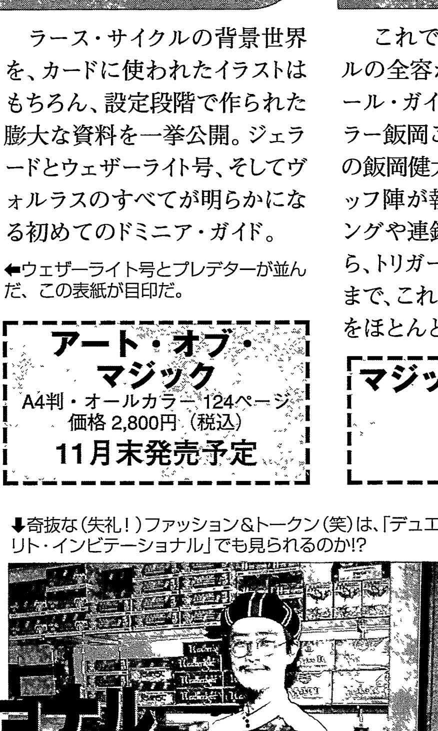
⬅図解やチャートを多用した、非常にわかりやすい誌面構成。

※写真は開発中のものです。

マジック公式ルール・ガイド
A4判・2C 100ページ
価格 ¥1,000円（税込）
11月25日発売予定

業師・中村聡 デュエリト・インビテーショナル出場決定!!

⬇奇抜な（失礼！）ファッション&トークン（笑）は、「デュエリト・インビテーショナル」でも見られるのか!?



世界のトッププレイヤー16名による夢の競演「デュエリト・インビテーショナル」。The Duelist誌主催で年1回開催される世界最高峰のこの大会に、われらが業師・中村聡の出場が決定した。ときは1999年2月、場所はバルセロナ。今年の塚本俊樹に続き、日本では2人目の出場となる。「目立ってきます。ファッションのみならず、実力も込みだとうれしいですね（笑）」とは本人の弁だが、実際中村の実力（特にデッキ構築能力）は世界のトップと比べても決して遜色はない。アジア太平洋チャンピオンとしての華麗なる活躍を期待したい。

プロツアー・ロサンゼルス大会 日本代表選考会全国各地で開催!!

1999年2月に開催されるプロツアー・ロサンゼルス大会の日本代表選手を決定するための国内予選会が、以下の日程で開催される。各予選の上位者が決勝ラウンドへの参加権を獲得。決勝ラウンドの優勝者にはプロツアー・ロサンゼルス大会への参加権及びトラベルマネーが、2位には同大会の参加権が与えられる。

レギュレーションは、最新エキスパンション"ウルザズ・サーガ"のシールドデッキ戦（1998年9月発効ルール）なので、腕におぼえのある人は、ぜひ参加してみよう。

プロツアーは、決して雲の上の大会ではないのだ!!

●東京（1次）〜
DCIトーナメントセンター
（予選）11月21日、22日
※エントリー時に予選日を選ぶことができます。
（決勝）11月23日

●広島〜
広島YMCAホール
（広島市中区八丁堀7-11）
（予選）11月28日
（決勝）11月29日

●仙台〜
ろうふく会館
（仙台市青葉区上杉1-5-13）
（予選）12月5日
（決勝）12月6日

●福岡〜
都久志会館
（福岡市中央区天神4-8-10）
（予選）12月5日
（決勝）12月6日

●大阪〜
港区民センター
（大阪市港区弁天町2-1-5）
（予選）12月12日
（決勝）12月13日

レギュレーション：シールドデッキ戦（1998年9月発効ルール）。ウルザズサーガ日本語版トーナメントデッキ1個＋ブースターパック2個＋基本地形カード3枚を使用したシールドデッキ戦。8名による決勝トーナメントは、ウルザズサーガブースタードラフトになります。
エントリー料：
東京　1000円＋シールドデッキ代（ビジターの方は別に入場料が必要です）
東京以外　¥4,000（消費税・シールドデッキ代含む）
エントリー締切：開催日の10日前必着
エントリー方法：本誌綴じ込みの専用往復はがきに、ご住所、お名前、希望日、DCIマナメンバーシップ番号の有無をご記入の上、DCIトーナメントセンター・本部に郵送して下さい。
※東京（2次）名古屋、札幌の日時会場につきましては、次号で発表となります。なお、1人の方が1つの選考会の複数の予選日に参加することはできません。

11月/November DCI JAPAN Tournament Center Event Calendar

DCIジャパン トーナメントセンター・本部 イベントカレンダー

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1 ウルザズサーガ解禁スタンダード	2 シールドデッキ戦（16名）	3 文化の日 スタンダード	4 エクステンデッド（16名）	5 定休日	6 ブースタードラフト戦（16名）	7 トーナメントセンター開設2周年記念トーナメント
8 ブースタードラフトトーナメント	9 シールドデッキ戦（16名）	10 スタンダード（16名）	11 エクステンデッド（16名）	12 定休日	13 ブースタードラフト戦（16名）	14 スタンダードトーナメント
15 ウルザズサーガシールドデッキ戦	16 シールドデッキ戦（16名）	17 スタンダード（16名）	18 エクステンデッド（16名）	19 定休日	20 ブースタードラフト戦（16名）	21 プロツアーLA日本代表選考会予選
22 プロツアーLA日本代表選考会予選	23 勤労感謝の日 プロツアーLA日本代表選考会予選	24 スタンダード（16名）	25 エクステンデッド（16名）	26 定休日	27 ブースタードラフト戦（16名）	28 マジックカルチャースクール（初心者交流会）チームドラフト戦
29 スタンダードトーナメント	30 ロチェスタードラフト戦（16名）					

※ビジター参加者は参加料金の他に入場料をいただきます。
※ イベント内容は変更されることがあります。また参加人数等の事情により中止することがありますので、ご了承下さい。
※シールド戦、ドラフト戦の場合、参加料金、入場料金の他に別途シールドデッキ、ブースター料金がかかります。
※エントリー方法は特別に記載されているもの以外は、イベント開催当日に当センター受付で直接受け付けております。電話予約等の必要はありません。

イベント詳細

■平日イベント

●初心者講習（14:00～）
ルール説明、デッキ構築ガイド、デッキ診断、その他マジックに関する質問を、当センタースタッフが懇切丁寧にレクチャー致します。

●ミニトーナメント（18:30～）
参加人数：各日16名
エントリー料：無料

■土・日・祝日イベント

●初心者交流会
開催日時：11月28日　13:20～
参加人数：制限なし
エントリー料：無料
内容：ルール解説、デッキ構築講座、カード交換会、初心者限定トーナメントなど

●スタンダードトーナメント
開催日時：11月　1日　11:00～
11月　3日　11:00～
11月14日　13:00～
11月29日　11:00～
参加人数：各128名
エントリー料：無料
内容：9月1日発効ルールによるスタンダード、によるスイスドロー7回戦
使用できるカードセット：第5版・テンペスト・ストロングホールド・エクソダス・ウルザズサーガ

●トーナメントセンター開設2周年記念トーナメント
開催日時：11月7日　12:30～
エントリー料：無料（使用のデッキ代実費が必要です）
内容：トーナメントセンター開設2周年を記念してのトーナメント。DCI公認3人チームトーナメントです。上位入賞チームには豪華記念品を贈呈します。
トーナメント形式：団体戦　3人チーム限定形式トーナメント。3人1組でチームを組み、ウルザズサーガトーナメントデッキ、ブースターパックを1チームにつき各3個を使用してそれぞれデッキを構築する団体戦。
エントリー申込方法：前日までにトーナメントセンター受付まで出場チームのチーム名とチームメンバー3名分の名前・DCIID番号をお知らせ下さい。電話でも受付いたします。尚、チームの名前は新たに登録される場合、ローマ字で20文字以内で収まるように設定して下さい。尚、参加人数に余裕がある場合のみ当日の受付もいたします。

●ブースタードラフトトーナメント
開催日時：11月8日　11:00～
参加人数：64名
エントリー料：無料（別にブースター代がかかります）
内容：ウルザズサーガブースター×3個(基本地形カードは支給)によるブースタードラフトトーナメント。スイスドロー6回戦で争う。(プロツアー予選をにらんでのリミテッド戦です。)

●ウルザズサーガ・シールドデッキトーナメント
開催日時：11月15日　11:00～
参加人数：128名
エントリー料：無料（別にシールドデッキ代が必要です）
内容：マジック最新エキスパンション『ウルザズサーガ』を使用したシールドデッキ戦。ウルザズサーガトーナメントデッキ1個＋ブースターパック2個＋基本地形カード3枚を使用。

●チームドラフトトーナメント
開催日時：11月28日　13:00～
エントリー料：無料（別途ブースターパック代実費が必要です。）
内容：DCI公式認定団体戦。2人チームによるロチェスタードラフト戦2人1組でご参加下さい。尚、新たにチームを登録する場合、チーム名はローマ字で20文字以内のチーム名でお願いします。
エントリー料：1000円＋シールドデッキ代（ビジターの方は別に入場料が必要です）
内容：99年2月に開催されるプロツアーロサンゼルス大会の日本代表2名を決定するための国内予選会。各日の上位者が11月23日に行われる決勝ラウンドへの参加権を獲得。決勝ラウンドの優勝者にはプロツアーロサンゼルス大会への参加権及びトラベルマネーが、2位には同大会の参加権が与えられます。
エントリー締切：11月10日　必着エントリー方法：マジック取扱店店頭に置かれている専用往復はがきに、ご住所、お名前、希望日、DCIマナメンバーシップ番号の有無をご記入の上、DCIトーナメントセンター・本部に郵送して下さい。

プロツアー・ロサンゼルス大会 日本代表選考会（東京1次）

開催日時：（予選）11月21日、22日
※エントリー時に予選日を選ぶことができます。
（決勝）11月23日
エントリー料：1000円＋シールドデッキ代（ビジターの方は別に入場料が必要です）
レギュレーション：シールドデッキ戦（1998年9月発効ルール）
ウルザズサーガ日本語版トーナメントデッキ1個＋ブースターパック2個＋基本地形カード3枚を使用したシールドデッキ戦。8名による決勝トーナメントは、ウルザズサーガブースタードラフトになります。
内容：1999年2月に開催されるプロツアーロサンゼルス大会の日本代表2名を決定するための国内予選会。各日の上位者が決勝ラウンドへの参加権を獲得。決勝ラウンドの優勝者にはプロツアーロサンゼルス大会への参加権及びトラベルマネーが、2位には同大会の参加権が与えられます。
エントリー締切：開催日の10日前必着
エントリー方法：本誌綴じ込みの専用往復はがきに、ご住所、お名前、希望日、DCIマナメンバーシップ番号の有無をご記入の上、DCIトーナメントセンター・本部に郵送して下さい。

DCI公認トーナメントのお知らせ（全国版）

●アストラ杯
日時：11月8日、15日、22日、29日、12月6日、13日、20日 13：00～
場所：アストラ総和店（茨城県猿島郡総和女沼 715-1）
フォーマット：スタンダード5回戦
定員：24
費用：￥500（非会員￥800）
申込方法：当日受付
主催・問い合わせ先：アストラ総和店（0280-92-9855）

●Team Osaka第17回 マジックオープントーナメント
日時：11月8日 10：30～
場所：生涯学習センター研修室（大阪府高槻市桃園町2ー1）
フォーマット：ウルザズサーガブースタードラフト6回戦
定員：64名
費用：￥600／実費別
申込方法：当日、往復ハガキ受付
主催・問い合わせ先：柴田宗男（〒569-1046高槻市塚原2-5-3）
後援ショップ：遊コン高槻店

●MTGトーナメントin冒険王
日時：11月8日、29日 10：00～
場所：ファミリーランドルパ多目的ホール2F(山口県山口市陶1170山陽エスシー内)
フォーマット：スタンダード6回戦
定員：40名
費用：￥500
申込方法：店頭、当日受付
主催・問い合わせ先：冒険王（0839-73-6014）

●ShowBooth1の市
日時：11月11日、12月1日、11日、21日 16：00～
場所：ShowBooth（大阪府大阪市住吉区我孫子東2-7-13 ロイヤルキタノ201）
フォーマット：スタンダード5回戦
定員：32名
費用：￥500
申込方法：当日受付
主催・問い合わせ先：ShowBooth（06-608-8877）

●Lunatic Moon Convention 29th
日時：11月14日 9：00～
場所：千葉市民会館（千葉県千葉市中央区要町1-1）
フォーマット：スタンダード7回戦
定員：120名
費用：￥500
申込方法：ハガキ予約（予約100名まで。残り定数まで当日受付）
主催・問い合わせ先：宮坂健（299-1163千葉県君津市杢師1-6-13）
後援ショップ：わんぱくこぞう八千代台店

●ShowBooth1の市
日時：11月21日 16：00～
場所：ShowBooth（大阪府大阪市住吉区我孫子東2-7-13 ロイヤルキタノ201）
フォーマット：リミテッド5回戦
定員：32名
費用：￥300（デッキ代別）
申込方法：当日受付
主催・問い合わせ先：ShowBooth（06-608-8877）

●シーコレカップvol.6
日時：11月23日 9：30～
場所：サラダホール（大阪府阪南市尾崎町35-3）
フォーマット：スタンダード6回戦
定員：40名
費用：￥500
申込方法：店頭告知
主催・問い合わせ先：シーコレクション（0724-71-1208）

●DRAGON CUP 6th
日時：11月23日 9：30～
場所：福島市中央公民館（福島県福島市松木町1-7）
フォーマット：スタンダード5回戦
定員：40名
費用：￥500（中学生以下￥100）
申込方法：当日受付
主催・問い合わせ先：三浦健太郎（〒960-8105 福島市仲間町5-11）
後援ショップ：SEKIYA

●オープントーナメント
日時：11月29日 10:00～
場所：広島YMCAホール（広島市中区八丁堀7-11）
フォーマット：スタンダード
費用：￥500
申込方法:当日受付
主催・問い合わせ先:DCIトーナメントセンター（03-5469-9431）

●オープントーナメント
日時：12月6日 10:00～
場所：ろうふく会館（仙台市青葉区上杉1-5-13）
フォーマット：スタンダード
費用：￥500
申込方法:当日受付
主催・問い合わせ先:DCIトーナメントセンター（03-5469-9431）

●オープントーナメント
日時：12月6日 10:00～
場所：都久志会館（福岡市中央区天神4-8-10）
フォーマット：スタンダード
費用：￥500
申込方法:当日受付
主催・問い合わせ先:DCIトーナメントセンター（03-5469-9431）

DCIジャパン トーナメントセンター・本部

〒150-0002
東京都渋谷区渋谷3-19-1
オミビル7F
TEL（03）5469-9431（代）
FAX（03）5469-9432
営業時間：
平日・土曜　12:00～22:00
日曜・祝日　10:00～20:00
休館日：毎週木曜定休
（祝日は営業）
JR・東急東横線
「渋谷駅」より
徒歩1分（南口改札東口方面出口）

［お願い］
DCIジャパントーナメントセンターの営業時間外は、建物に入ることは禁じられています。エレベーターホール、階段などの建物の中で開場を待つことはご遠慮ください。開場を待つ場合は建物の外で、また、できる限り開場時間後にご来場いただけるようお願いいたします。

かんたん!お手軽! マジック講座22

こんにちは。ティコです。最新の独立型エキスパンション“ウルザズ・サーガ”がついに発売されました。ユニークなカードが多くって、ゲームがさらに楽しくなった感じがしますね。今回は、そんな“ウルザズ・サーガ”から、2つの新しい能力について解説していきま～す。

イラスト・田中としひさ



マジック基礎用語集

これは、当連載 来々！魔法風雲會 を、より簡単に理解するための、初心者向け用語集である。連載の中では、これらの用語がしばしば使用されているが、紙幅の都合上、細かな説明は省略されている場合がある。そこで、ここにあらためて、用語の解説を掲載する。

ア行

アーティファクト
7種類の呪文の1つ。魔法の力によって作りだされた品。いろいろな能力を持っている。アーティファクトとクリーチャーの両方の属性を持つ「アーティファクト・クリーチャー」も存在する。

アップキープ・フェイズ
6つのフェイズの2番目。カードに「アップキープの間に～せよ」と書かれている場合は、このフェイズの間に指示にしたがう。

アンコモン
カードの希少価値を表す3つの分類(この分類はゲームに直接関係はない)の1つ。ちょっと珍しいカードのこと。

アンタップ
タップしている(横になっている)カードを縦に戻すこと。または、カードが縦になっている状態のこと。アンタップすれば(アンタップ状態であれば)、タップを必要とするカードの効果をふたたび使うことができる。

アンタップ・フェイズ
6つのフェイズの1番目。自分のカードをアンタップする番である。

インスタント
7種類の呪文の1つ。ほとんどいつでも、相手のターンでも使える呪文。

インタラプト
7種類の呪文の1つ。ほとんどいつでも、相手のターンでも使える呪文。他の呪文を妨害したり、呪文の属性を書き換えたりできる。

打ち消す
呪文や効果が、実際に効果を現すのを妨げること。打ち消された呪文カードは、墓地に置かれる。

エキスパンション
マジックの基本セットに追加される形で出される、カードのセット。それぞれにテーマがあり、ドミニアの多様性を表している。最新の“ウルザズ・サーガ”は16番目のエキスパンションになる。

エクステンデッド
DCIが定めたトーナメントの規定。“リバイズド(第三版)”以降の基本セットと、“ザ・ダーク”以降のエキスパンションが使用可能で、使用禁止カードがある。

エンチャント
7種類の呪文の1つ。ほかの何かに付属して(エンチャントして)、効果を発揮し続ける呪文。

カ行

クラシック(タイプI)
DCIが定めたトーナメントの規定。今まで出されたすべてのセットが使用可能で、使用制限カードや使用禁止カードがある。

クラシック・リストリクテッド(タイプ1.5)
DCIが定めたトーナメントの規定。今まで出されたすべてのセットが使用できるが、使用禁止カードがクラシック(タイプI)よりも多い。

クリーチャー
召喚呪文および、アーティファクト・クリーチャーを生み出す呪文によって呼びだされた生き物。魔法使いの代わりに戦ってくれる。騎士や動物、モンスターなど、いろいろなものがいる。パワー、タフネスという能力値を持っている。

クリンナップ・フェイズ
6つのフェイズの6番目。クリーチャーが受けていたダメージや一時的な修正がなくなる。このフェイズが終わると、対戦相手のアンタップ・フェイズになる。

コモン
カードの希少価値を表す3つの分類(この分類はゲームに直接関係はない)の1つ。比較的手に入れやすいカードのこと。

サ行

シールドデッキ戦
DCIが定めたトーナメントの規定。その場で決められた数のパックを開封し、デッキを構築する。

呪文
魔法使いが使う、7種類のさまざまな術(アーティファクト、インスタント、インタラプト、エンチャント、召喚、ソーサリー、マナ・ソース)の総称。

召喚
7種類の呪文の1つ。クリーチャーを呼びだす呪文。

スタンダード(タイプII)
DCIが定めたトーナメントの規定。比較的最近出されたセットしか使用することができず、使用禁止カードがある。

ソーサリー
7種類の呪文の1つ。大きな威力を発揮する呪文。自分のメイン・フェイズにしか使用できない。

タ行

ターン
ゲームの区切りを表す単位。自分のターン→相手のターン→自分のターン…というように、1人のターンがすべて終了したあとで、もう1人のターンになる。自分のターンでしかできないこと(ある種の呪文を使う、土地カードを場に出す、攻撃をしかける)が存在する。

第五版
マジックの基本セットは、すでに幾度かの改訂がなされており、現在発売されているのは「第五版」である。

タップ
カードを横にすること。または、カードが横になっている状態。横になっているカードは、その能力を使い切っている状態を表す。

タフネス
クリーチャーが持っている能力値の1つ。この数値を超えるダメージ(致死ダメージ)を受けた場合、そのクリーチャーは死亡し、墓地に送られる。

ダメージ
いろいろな呪文やクリーチャーによる攻撃によって、プレイヤーやクリーチャーに与えられる損害。

DCI
米ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社に本部を置くマジックの国際競技組織。新しいトーナメントの規定を決めたり、プレイヤーのランキングを管理したりする。

ディスカード・フェイズ
6つのフェイズの5番目。このとき手札が7枚を超えていた場合は、7枚になるようにカードを捨てる。

デッキ
マジックのゲームで遊ぶために必要なカードの束。土地カードと呪文カードによって構成される。最低40枚必要(公式トーナメントでは60枚)。

手札
ゲーム中、手に持っているカードのこと。ゲーム開始時は7枚。手札が7枚を超えた状態で自分のディスカード・フェイズを迎えたなら、7枚になるようにカードを捨てなければならない。

デュエル
マジックの勝負の通称。魔法使いどうしの決闘のこと。

土地
ほとんどはマナを生み出す能力のあるカードで、自分のターンに1枚ずつしか場に置くことができない。5種類の基本地形(平地、島、山、沼、森)以外にも、さまざまな土地がある。中にはマナを生み出さないものも存在する。

ドミニア
マジックの背景世界。剣と魔法のファンタジー世界だが、伝説の時代、暗黒時代、氷河期などさまざまな側面を持つ。

ドラフト戦
DCIが定めたトーナメントの規定。決められた方式に従って、トーナメント参加者の間でカードをやりとりし、デッキを構築する。

ドロー・フェイズ
6つのフェイズの3番目。ライブラリーの1番上からカードを一枚引く。

ハ行

場
ゲーム中、あなたと対戦相手の土地カードや呪文カードが並べられている場所。

パーマネント
一度場に置かれたら、取り除かれるまでずっと場に残り続けるカードのこと。土地、アーティファクト、エンチャント、召喚呪文が含まれる。

パワー
クリーチャーが持っている能力値の1つ。戦闘の際にはこの数値分だけ、相手(相手のクリーチャーあるいは相手プレイヤー)にダメージを与えることができる。

ファスト・エフェクト
プレイ中、ほとんどいつでも使用できる呪文や効果の総称。インスタント呪文、インタラプト呪文、マナ・ソース呪文、パーマネントの効果が含まれる。

フェイズ
ゲームの区切りを表す単位。ターンをさらに細分化したもの。1つのターンには6つのフェイズ(アンタップ・フェイズ、アップキープ・フェイズ、ドロー・フェイズ、メイン・フェイズ、ディスカード・フェイズ、クリーンナップ・フェイズ)がある。

プレイヤー
このデュエルで魔法使いを演じている人。そう、あなたと、あなたの対戦相手のことである。

墓地
死んだクリーチャーや、使い捨てられた呪文が送られるところ。

マ行

マジック
“マジック：ザ・ギャザリング”の略称。トレーディング・カードゲームという、新しいタイプのゲーム。

マナ
呪文を唱える源となる力。魔力。土地から引き出せる。5色の色がついたマナ(白マナ☀、青マナ💧、黒マナ💀、赤マナ🔥、緑マナ🌳)と、無色のマナがある。

マナ・ソース
自分のマナ・プールにマナを加える呪文や効果の総称。または、7種類の呪文の1つ。いかなる手段を用いても、決して打ち消すことができない。

マナ・プール
土地をタップするなどで生み出されたマナを、使用するまでの間ためておく仮想的な場所のこと。

メイン・フェイズ
6つのフェイズの4番目。さまざまな呪文が使え、土地を置いたり、攻撃することができる。ゲーム中もっともエキサイティングなフェイズである。

ラ行

ライフ
プレイヤーの生命力(ヒットポイント)。最初は20ポイントある。これが0になると負けになる。

ライブラリー
手札を引き終わったあとの、カードの山。ゲーム中はここからカードを引く。カードがなくなり、引けなくなったら負けになる。

領地
それぞれのプレイヤーのカードを並べる場所。あなたにはあなたの領地、相手には相手の領地がある。

レア
カードの希少価値を表す3つの分類(この分類はゲームに直接関係はない)の1つ。非常に珍しいカードのこと。

※「来々!魔法風雲會」では、各エキスパンションを以下の略語で表している。

AN：アラビアンナイト
AQ：アンティキティ
LE：レジェンド
DK：ザ・ダーク
FE：フォールン・エンパイア
IA：アイスエイジ
CH：クロニクル
HL：ホームランド
AL：アライアンス
MI：ミラージュ
VI：ビジョンズ
WL：ウェザーライト
TE：テンペスト
ST：ストロングホールド
EX：エクソダス
UZ：ウルザズ・サーガ


トレーディンングカードゲーム マジック:ザ・ギャザリング
MAGIC The Gathering®
Anthologies™
ドリームチーム結成!!
●アンソロジーギフトボックス
●幻のアルファ(第1版)から最新のウルザズ・サーガまで、全てのセットから選ばれた60枚のカードから成る構築済みデッキ2セット入り。
●マジックの秘密が明らかになる!? マジックの神様リチャード・ガーフィールドによる64ページのフルカラー小冊子入り。
●戦うセラの天使が目印のボックスは、350枚のカードを収納できるカードボックスになります。
※この商品は英語版のみの発売となります。日本語化の予定はありません。
11月発売予定
嵐の後に、美しき存在が現れる!!
URZA'S SAGA™
●ウルザズ・サーガ
(日本語版/英語版)
「ウルザズ・サーガ」は独立型エキスパンションです。マジック:ザ・ギャザリングのすべてのカードと組み合わせて遊ぶ事ができるだけでなく、「ウルザズ・サーガ」単体でもプレイできるようにゲームバランスが調節されています。
※ウルザズサーガにはルールブックが含まれておりませんので、これからゲームを始める方は、マジック:ザ・ギャザリング第5版スターターデッキをお求めください。
※開封してすぐに本格的プレイが楽しめる構築済みデッキもございます。
▲トーナメントパック(カード75枚入)
◀ブースターパック(カード15枚入)
EXODUS™
ラースサイクル最強エキスパンション
限定品
●エクソダス
(日本語版/英語版)
マジック:ザ・ギャザリングの拡張用パックです。強力無比なエクソダスのカードは、あなたのデッキを確実にパワーアップしてくれることでしょう。限定商品ですので残りわずかです。入手はお早めに!
イカレたカードがやって来た!!
UNGLUED
10 Bizarre and Broken Cards
A Supplement to Magic: The Gathering®
●アングルード
マジックのミニエキスパンション「アングルード」には100種類以上の「壊れた」カードが詰まっています。イラストが枠からはみ出ていたり、モノマネやダンスをプレイヤーに要求するクリーチャーがいたり、とにかく爆笑とパロディのオンパレード! これらのカードはすべてアメリカンジョークなので1部を除いて公式トーナメントでは使用できませんが、1度はデッキに加えて友達と対戦してみよう。はっきりいって超強い!?
※この商品は英語版のみの発売となります。日本語化の予定はありません。
Hobby JAPAN
Wizards of the Coast
Magic: The Gathering and WIZARDS OF THE COAST are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Magic: The Gathering Urza's Saga and UNGLUED and EXODUS are trademark of Wizards of the Coast. Inc.
©1998 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.
株式会社ホビージャパン 〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5「カードゲーム事業部」TEL 03-3354-9341

大人気マジック：ザ・ギャザリングをはじめとするホビージャパンのトレーディングカードゲームは、下記のお店にてお求めください。（ショップリストはホビージャパン発行の月刊情報新聞デッキエクスプレスの方もご覧ください。）

地域	店名	電話番号
《茨城》		
水戸市	西友 水戸西武店 玩具売場	029-226-1111
	水戸伊勢甚 玩具売場	029-231-2111
	ブックエース 千波緑岡店	029-240-3232
	ブックエース 酒門店	029-246-9311
	ホビーショップ ぎゃるそん	0292-27-1456
	★ナカニシトーイ	0292-51-1868
つくば市	ホビーショップ パドック	0298-51-0453
	ブックバーン筑波学園店	0298-52-6221
	ACE つくば店	0298-56-3444
	ACE つくば南大通り店	0298-56-4110
ひたちなか市	ファミリーランドみつみ	029-272-1235
	ビバミナミ勝田店ファミコンコーナー	0292-76-9841
下館市	★あらい玩具店	0296-22-3369
下妻市	★市村ベビーカー	0296-44-3563
結城市	ボンテ結城ことぶきや	0296-33-0186
	★ナカザトUらんど	0296-33-3220
	ブックエース 結城店	0296-33-7711
高萩市	模型と工作の店 DO・DO	0293-22-4895
	イトーヨーカドー 高荻店 玩具売場	0293-23-2121
	ACE 高萩店	0293-24-2936
鹿嶋市	たからや玩具店	0299-82-0422
取手市	★ゲームズマーケット	0297-72-8036
	イトーヨーカドー取手店 玩具売場	0297-73-1111
	黒田書店 取手店	0297-74-3663
石岡市	★ピノキオトーイ	0299-22-2036
土浦市	ブックバーン真鍋店	0298-21-8001
	イトーヨーカドー土浦店 玩具売場	0298-23-1111
日立市	イトーヨーカドー日立店 玩具売場	0294-21-8811
	日立伊勢甚 玩具売場	0294-22-1111
	ファミコンランド日立店	0294-23-2526
	★かざみ玩具	0294-33-0269
	ほしの玩具店	0294-52-2111
竜ケ崎市	遊民' Sババオノムラ	0297-64-6701
	ブックバーン竜ケ崎店	0297-64-7801
猿島郡	メイツ・ワン	0280-31-2086
	ACE 総和店	0280-31-6933
	★アストラ 総和店	0280-92-9855
久慈郡	ブックバーン 大子店	02957-2-4311
結城郡	ブックバーン 石下店	02974-2-8686
行方郡	ドラゴンキッズ	0299-63-3702
鹿島郡	本とおもちゃのマルキ	0291-32-2921
	★カミスホビー	0299-92-1700
	オオツカ 玩具部	0299-92-5021
	ちあふる	0299-96-7776
	★ドキドキ冒険島 波崎店	0479-44-8066
	ロビン	0479-44-8988
西茨城郡	ブックバーン 友部店	0296-77-9833
筑波郡	ブックバーン 伊奈店	0297-58-6881
東茨城郡	ジョイショップ	0292-67-3200
那珂郡	おもちゃのおかざき	02955-4-1770
《栃木》		
宇都宮市	福田屋百貨店 宇都宮店玩具売場	028-623-5111
	★こぐま宇都宮Hobby店	028-627-3130
	★バラエティートイズ モモタロ	028-634-3361
	イトーヨーカドー宇都宮店 玩具売場	028-637-1022
	★スーパーロボワールド 宇都宮店	028-643-3470
	宇都宮ロビンソン 玩具売場	0286-27-8111
	西武百貨店 宇都宮店	0286-32-3079
	★アベワークス	0286-33-6097
	サントリアことぶきや	0286-45-3498
	J-BOX 雀宮店	0286-53-3111
今市市	ことぶきや今市店	0288-22-1533
佐野市	ハピーBOX 佐野店	0283-21-5931
	ジャスコ佐野店ことぶきや	0283-24-7522
鹿沼市	福田屋百貨店 鹿沼店玩具売場	0289-63-0011
	イトーヨーカドー鹿沼店 玩具売場	0289-64-7551
	ブックマート興文堂	0289-65-1222
小山市	★ポトス	0285-21-1561
	イトーヨーカドー小山店 玩具売場	0285-23-6111
	ACE 小山東店	0285-23-8059
	★アミューズファン	0285-25-0441
	第一家庭電器マルチメディアパーク小山店	0285-27-1391
真岡市	ことぶきや 真岡店	0285-83-6769
	福田屋百貨店 真岡店玩具売場	0285-84-0111
足利市	揖斐商店	0284-41-3713
	★きんこん館	0284-41-5703
	わんぱくこぞう足利店	0284-43-3951
	きんこん館 コムフアスト店	0284-71-3487
	ことぶきや 足利店	0284-71-8656
	文真堂書店 八幡店	0284-73-6613
大田原市	マンネンヤ イセヤ店	0287-22-2610
	タイム	0287-22-7630
	ファミコンSHOP愛LAND 大田原店	0287-23-9463
栃木市	イトーヨーカドー栃木店 玩具売場	0282-24-9111
下都賀郡	おもちゃのキンタロー	0282-43-2320
	おもちゃのデパート トキワ屋	0282-86-2525
那須郡	西那須野マンネンヤ	0287-36-8151
	MUSIC INN すみや 西那須野店	0287-37-5581
《埼玉》		
浦和市	オカダヤ	048-822-4937
	須原屋	048-822-5321
	伊勢丹 浦和店 玩具売場	048-825-8802
	Piw 北浦和店	048-832-0708
	★遊コン 浦和店	048-833-8266
	井原書店	048-865-0945
	BOOK BOX 北宿通り店	048-887-1771
越谷市	竹島書店 蒲生店	0489-61-1133
	★おもちゃのモッくん	0489-64-4487
	ミント・J 南越谷店	0489-64-6911
	イトーヨーカドー越谷店ことぶきや	0489-65-9904
	キッズランド 上新電機 越谷店	0489-66-1221
	黒田書店 千間台店	0489-77-5311
	カメレオンクラブせんげん台店	0489-79-3701
	ペンギン	0489-88-5353
桶川市	おちいさんの店 東口本店	048-774-5261
加須市	★仔熊 加須店	0480-61-4031
	★プリズムランド 加須店	0480-62-5453
岩槻市	岩槻ビルフェロー	048-756-4480
	バンビ	048-756-5547
	西友 東岩槻店 玩具売場	048-794-1111
吉川市	ブックランドMOMO	0489-81-6600
久喜市	アストラ	0480-22-0814
	アストラ久喜店	0480-22-0814
	イトーヨーカドー久喜店 玩具売場	0480-22-5311
	第一家庭電器ファーストダッシュ久喜店	0480-22-5656
	温古堂書店	0480-25-2188
狭山市	しおのや	0429-53-0817
	ニテイ狭山店ことぶきや	0429-54-6647
熊谷市	模型センタースズキ	0485-22-1650
	八木橋百貨店 玩具売場	0485-23-1111
	キディランド 熊谷店	0485-23-2677
	★ブックス コスモス	0485-32-3932
戸田市	福仙堂北戸田店	0484-42-9728
	ジョイフルクラブ金子屋	048-421-7696
	ハイパーホビーイエローサブマリン戸田美女木店	048-422-1812
幸手市	東武ストア幸手店 ゲームリーグ	0480-44-1662
鴻巣市	★東洋 エブリデイ鴻巣店	0485-97-3939
坂戸市	ハトポッポ	0492-81-0521
三郷市	黒田書店 三郷店	0489-57-8160
	ティンダー	0489-53-4436
	三郷竹島書店	0489-58-8511
	黒田書店ラパーク店	0489-59-4611
志木市	つるや人形店	0484-72-1623
春日部市	ビルフェロー 春日部店	048-752-1161
	第一家庭電器BOOK春日部	048-752-9143
	イトーヨーカドー春日部店 玩具売場	048-754-2111
	春日部ロビンソン 4Fフォルクスモデル	048-763-1111
所沢市	ミント・J 所沢店	0429-21-5301
	★ソフネットジャパン新所沢店	042-924-9211
	西友 小手指店 玩具売場	0429-23-6211
	★ホビーショップロータス 小手指店	0429-28-3399
	たなべ	0429-43-0406
	★ポストホビー新所沢店	0429-98-8184
上尾市	イトーヨーカドー上尾店 玩具売場	048-776-2800
	ゲームショップ カーバンクル	048-725-9483
	東洋 エブリデイ上尾店	048-777-0666
	メディアパワー 上尾店	048-777-4611
	はま模型	0487-72-3014
上福岡市	黒田書店 霞ヶ丘店	0492-61-0513
	西友 新上福岡店 玩具売場	0492-65-1121
	黒田書店 本店	0492-66-0120
	★ロムハウス 上福岡店	0492-66-0984
深谷市	イトーヨーカドー深谷店 玩具売場	0485-72-6611
	おもちゃのポピー深谷店	0485-72-8219
川越市	玉屋川越店 玩具売場	049-223-1107
	★おびつ商店	0492-22-1387
	丸広百貨店 玩具売場	0492-24-1111
	★黒田書店 川越店	0492-25-3138
	ミント・J 川越店	0492-25-6752
	黒田書店 霞ケ関店	0492-31-5179
	★ファミコンランド 新河岸店	0492-43-4838
	精文堂 川越店	0492-47-0335
	★ケイ・ホビー	0492-47-2020
	黒田書店 BOOM	0492-48-6907
川口市	桃太郎 末広店	048-225-9455
	イトーヨーカドー川口店 玩具売場	048-253-9111
	イトーヨーカドー西川口店 玩具売場	048-255-2020
	スポーツカードミント アンドウトーイ店	048-255-3010
	★遊コン 川口店	048-258-9044
	ゲームソフトP 青木店	048-287-0823
	アンドウトーイ	0482-52-6161
	スズキ模型	0482-55-5790
	長嶋書店コミック館	0482-58-4716
草加市	イトーヨーカドー草加店 玩具売場	0489-22-6111
	西友 草加店 玩具売場	0489-24-6211
	カメレオンクラブ草加店	0489-24-9511
	草加竹島書店	0489-27-2470
	★ゲーム天国 草加店	0489-27-5960
	★ESPERANZA	0489-31-9460
	★アニメステーション	0489-35-2090
	イトーヨーカドー新田店 玩具売場	0489-42-1281
大宮市	イトーヨーカドー大宮店 玩具売場	048-645-3631
	イトーヨーカドー大宮店ことぶきや	048-645-5377
	スポーツカードミント 大宮店	048-647-0253
	さきた書店	048-651-2877
	★プレイソフト宮原店	048-652-3535
	ライブ本店	048-684-7861
	西友 東大宮店 玩具売場	048-685-2111
	ライブ東大宮店ことぶきや	048-687-2666
	ダイクマ大宮店	048-688-1411
	レッドプラント	048-688-6699
	大宮そごう バラエティーコーナー	0486-46-2111
	文具のスズキ	0486-63-3103
	BOOKS バストラル	0486-63-7832
	BOOK&cafeK-ONE	0486-87-0503
朝霞市	西友 朝霞店 玩具売場	048-464-5151
	ファミコンYOU・I 朝霞店	0484-63-6292
	★ブックアイランド鶴ヶ島駅前店	0492-87-5687
東松山市	川越東松山店	0493-23-1111
	イトーヨーカドー東松山店 玩具売場	0493-23-9111
	黒田書店 東松山店	0493-24-6265
入間市	オカノホビー	0429-63-0033
	マミー玩具店	0429-62-5600
	ダイクマ入間店	0429-65-7111
八潮市	八潮竹島書店	0489-31-4785
	アポロ	0489-95-6541
鳩ヶ谷市	ゲームソフトP 鳩ヶ谷店	048-287-2131
	フクゼン	0482-81-2900
飯能市	丸見堂	0429-72-2585
富士見市	ファミコンYOU・I みずほ台店	0492-51-8140
	ユタカ	0492-53-3187
	ファミコンYOU・I鶴瀬店	0492-55-7977
北本市	ダイエー北本店ことぶきや	0485-92-9049
	東洋 エブリデイ本店	0485-93-0999
本庄市	本庄ブックセンター	0495-22-4048
与野市	西友 与野店 玩具売場	048-833-3221
	ほていや	0488-32-2034
和光市	桃太郎 和光店	048-468-3555
	イトーヨーカドー和光店 玩具売場	048-468-7111
蕨市	ファミコンショップ ファミちゅう	048-443-5951
	TVパニック蕨店	048-442-7605
	でぐちや	0484-32-2350
児玉郡	★セキネショップ	0495-72-3293
入間郡	★バットカンパニー	0492-59-5600
	ACE リズム店	0492-61-6685
	マツモトデンキ 上福岡店	0492-62-1656
北葛飾郡	イトーヨーカドー杉戸店 玩具売場	0480-33-1411
	モモヤホビー	0480-52-0007
《群馬》		
前橋市	文真堂書店小出店	027-233-3381
	イトーヨーカドー前橋店 玩具売場	0272-23-8111
	文真堂書店 天川店	0272-24-3121
	前橋ビルフェロー	0272-31-4712
	あやかし館 ふうま	0272-31-4885
	★ミルサンヌ	0272-33-8320
	西友 前橋西武店 玩具売場	0272-34-1011
	文真堂書店 片貝店	0272-34-1155
	文真堂書店 新前橋店	0272-51-7544
	ホビーザトミー前橋店	0272-54-3600
	ホビーザトミーまえばしサーキットショップ	0272-66-9840
安中市	ど〜む	0273-81-0029
伊勢崎市	文真堂書店 茂呂店	0270-21-7077
	エルホビー	0270-24-3785
	文真堂書店 上諏訪店	0270-24-7277
	文真堂書店 富塚店	0270-31-3170
館林市	ファミコンショップ サンタ	0276-72-3838
	あおき	0276-72-0774
	★KID' S BOX アオキ	0276-75-5351
	★おもちゃのアオキ	02767-2-0774
桐生市	トイボックス・オカザキ	0277-22-2017
	わんぱくこぞう桐生2号店	0277-43-0751
	わんぱくこぞう桐生店	0277-44-1971
	★マナソース桐生店	0277-45-0471
	文真堂書店 相生店	0277-52-3807
高崎市	ホウヅキヤ駅ビル店	0273-22-6746
	★Future Bee 高崎店	027-330-3523
	高崎スズラン 玩具売場	0273-23-7600
	★トルネード	0273-27-5897
	文真堂書店 上中居店	0273-27-7702
	★タカサキハンズ	0273-53-0705
	わんぱくこぞう高崎見沢店	0273-61-2188
	文真堂書店六郷店	0273-62-9066
	ホビーザトミー 高崎店	0273-63-1792
渋川市	文真堂書店 行幸田店	0279-24-9977
沼田市	文真堂書店 上原店	0278-22-1666
	★おもちゃのキジマ	0278-22-4010
前橋市	前橋スズラン 玩具売場	0272-33-3159
太田市	★キンコンカン ラブ店	0276-38-5053
	ベルタウン太田ことぶきや	0276-45-5327
	★キンコンカン ベル店	0276-45-5447
	★東洋 エブリデイ太田店	0276-48-7089
藤岡市	イトーヨーカドー藤岡店 玩具売場	0274-23-5111
	バロッコ	0274-23-8658
	おもちゃのストウ	0274-64-2849
群馬郡	文真堂書店 群馬町店	0273-72-4444
	文真堂書店 榛名町店	0273-74-4646
吾妻郡	文真堂書店 原町店	0279-68-2264
佐波郡	文真堂書店 玉村店	0270-64-3336
山田郡	文真堂書店 大間々店	0277-73-0808
新田郡	ネギシ模型	0277-76-5203
	文真堂書店 笠懸店	0277-76-8994
	★わんぱくこぞう笠懸店	0277-77-1751
勢多郡	文真堂書店 大胡店	0272-83-7757
	椎名電機店	027-283-2263
邑楽郡	ブックバーン大泉店	0276-62-7691
	キャブテンブック	0276-62-4915
	文真堂書店 大泉店	0276-63-6773
《長野》		
長野市	平安堂 長野大橋店	026-221-4545
	イトーヨーカドー長野店 玩具売場	026-234-1011
	平安堂 若槻店	026-243-4545
	平安堂 東和田店	026-244-4545
	平安堂 川中島店	026-286-4545
	スペース篠ノ井店	026-293-4257
	長野東急 玩具売場	0262-26-8181
	西友 川中島店 玩具売場	0262-84-8441
伊那市	平安堂 伊那店	0265-76-4545
塩尻市	★おもちゃのテムス	0263-53-4720
	イトーヨーカドー塩尻店 玩具売場	0263-53-5111
	平安堂 塩尻広丘店	0263-57-4545
岡谷市	イトーヨーカドー岡谷店 玩具売場	0266-22-1211
	★TSUTAYA 岡谷店	0266-23-0623
駒ヶ根市	★アピアランド 駒ヶ根店	0265-82-5354
	平安堂 駒ヶ根店	0265-62-2711
佐久市	ブックセンター 佐久店	0267-62-1011
	キューピット	0267-62-7517
	メディアポート ニシザワ店	0267-63-3600
松本市	井上カーズ	0263-33-1150
	★宇宙堂	0263-35-7148
	宇宙堂模型店	0263-35-9487
	エスパ松本 玩具売場	0263-36-2311
	パソコンガレージ	0263-36-4120
	ファミコンランド オノデンキ店	0263-37-0800
上田市	八幡屋	0268-22-1185
	平安堂 上田店	0268-22-4545
	★MORIJ2	0268-25-0828
	イトーヨーカドー上田店 玩具売場	0268-27-4111
諏訪市	ホビーショップ丸信	0266-52-3287
	平安堂 諏訪店	0266-53-4545
須坂市	ファミコンランド 須坂店	026-248-5385
中野市	ファミコンランド 中野店	0269-23-1015
	NICEDAY 中野店	0269-26-0206
飯田市	平安堂 座光寺店	0265-23-4646
	平安堂 かなえ上山店	0265-24-4411
	平安堂 飯田店	0265-24-4545
	★アピアランド	0265-52-5885
	アピアランド飯田店	0265-52-5938
小県郡	★トイショップポニー	0268-62-0249
諏訪郡	平安堂 下諏訪店	0266-28-1111
	カメレオンクラブあずみ野店	0263-72-8877
南安曇郡	マイカル 豊科サティ内ビルフェロー	0263-72-6226
南佐久郡	★キッズファンタジー ガオ	0267-82-8031
	★ブックセンター平安堂 南佐久店	0267-86-3006
北佐久郡	平安堂 軽井沢店	0267-42-2282
《山梨》		
甲府市	ユービック	0552-22-3742
	さっちゃん	0552-22-5685
	イチカワ模型	0552-53-8164
	ギンセイ酒村店	0552-54-2468
	バリオSC 仔瓶	0552-26-9804
	岡島	0552-32-2111
大月市	★プラモデルの店サトウ	0554-22-3433
	POP大月店	0554-22-5914
	★やまたけ	0554-23-1231
韮崎市	カモメ	0551-23-2540
富士吉田市	イトーヨーカドー 富士吉田店 玩具売場	0555-23-1111
南都留郡	カトウ 河口湖店	0555-72-5131
	★キューピット 玩具部	0555-73-3223
北都留郡	★パトリオス 上野原店	0554-63-4340
《福井》		
福井市	★ファミコンランド 福井店	0776-24-8612
	宝島王国 種池店	0776-33-0470
	勝木書店	0776-24-0428
	ニシモト	0776-24-1326
	フクイ模型 大手町店	0776-24-4716
	★じっぷじっぷ 文京店	0776-25-0516
	オカ ピア店	0776-25-3315
	勝木書店二宮店	0776-27-4678
	Oka Oka	0776-29-7166
	Super KaBoS WASSE店	0776-33-5234
	じっぷじっぷ 種池店	0776-35-9443
鯖江市	Super KaBoS 鯖江店	0778-53-1755
敦賀市	Super KaBoS 敦賀店	0770-21-4455
	スポーツカードミント はしかめ店	0770-23-8000
武生市	KaBoS 武生店	0778-21-1555
	★サイト玩具店 横市店	0778-23-6386
坂井郡	勝木書店 春江店	0776-51-8565
	KaBoS 丸岡店	0776-67-5522
	★おもちゃや	0776-82-3345
	KaBoS 三国店	0776-82-3377
大飯郡	いたや玩具店 ママー店	0770-72-3686
《石川》		
金沢市	★ブック宮丸 笠市店	0762-21-7157
	GROOVE! 金沢有松店	076-226-8999
	GROOVE! 金沢有松店	076-226-8999
	★宝島王国 DISC100満ポルト 片町店	076-233-7339
	★ブック宮丸 金沢南店	076-244-3211
	GROOVE! 金沢本店	076-260-9602
	★うつのみや本店	0762-34-8111
	工作ひろばミナト	0762-40-3174
	勝木書店金沢泉野店	0762-44-3355
	文化書房GROOVE	0762-45-0887
	カメレオンクラブ工大前店	0762-47-8005
	三共ジョーシン もとまち店	0762-51-1031
	★みなと模型 金沢店	0762-98-9591
	★みなと模型 若宮店	0762-98-9591
羽咋市	ブックシティはくい 中央町店	0767-22-6866
加賀市	★まえやま書店	07617-6-0137
小松市	シイ・エス	0761-22-8558
	みなと模型 小松店	0761-22-8935
	宝島王国小松店	0761-23-7233
石川郡	うつのみや上林店	0762-46-4288
	勝木書店 野々市店	0762-46-5115
	宝島王国 金沢本店	0762-46-6439
《富山》		
富山市	★スペースシャトル二口店	0764-24-1101
	バンビ玩具 豊田店	0764-33-0322
	★どりいむ ルミネス店	0764-38-2999
	スペースシャトル奥田店	0764-41-5121
	どりいむ城南店	0764-92-3645
	★どりいむ 本店	0764-92-3646
	宝島王国富山店	0764-92-8802
	スペースシャトル清水店	0764-93-7888
	ゆめランド	0764-95-3344
高岡市	バンビ玩具 横田店	0766-21-0047
	バンビ 野村店	0766-21-2550
	スペースシャトル高岡店	0766-23-3220
	フランケン	0766-24-6294
	バンビ 戸出店	0766-63-0118
黒部市	スペースシャトル黒部店	0765-57-2522
礪波市	スペースシャトル礪波平和店	0763-33-0678
下新川郡	★おもちゃのドンキー	0765-83-2139
西砺波郡	★どりいむ タピス店	0766-64-5807
《新潟》		
新潟市	丸大 新潟店	025-228-1141
	COMG! 小針店	025-233-0812
	★ホビーロード	025-243-0557
	メディアパワービック	025-243-2121
	ビッグゲーム館	025-243-5135
	★スーパーマルチメディアセンタービック	025-245-4545
	★ソフマップ GIGA STORE 新潟店	025-249-9001
	COMG! 内野店	025-263-1710
	イトーヨーカドー 新潟木戸店 玩具売場	025-274-8181
	マジカルガーデン新潟空港通り店	025-274-9789
	ホビーロード ツインタウン女池店	025-281-2686
	COMG! 近江店	025-284-9260
	マジカルガーデン新潟東店	0252-72-3222
燕市	フリーク 燕店	0256-66-5311
加茂市	くしや	0256-52-0945
五泉市	おもちゃのはた 五泉店	0250-42-6904
三条市	折原玩具店	0256-32-3325
	カメレオンクラブ三条店	0256-32-8774
	★おもちゃのファミリア	0256-34-5277
糸魚川市	平安堂 糸魚川店	0255-52-9199
	カメレオンクラブ十日町店	0257-52-0290
上越市	★コミコミ 高田南店	0255-22-7588
	カメレオンクラブ木田店	0255-23-7888
	カメレオンクラブ高田北城店	0255-26-0068
	マジカルガーデン上越大通り	0255-26-5778
	★Mr.BOOKS 五智店	0255-44-7660
新津市	COMG! 新津店	0250-24-5858
新発田市	ACE 新潟新発田店	0254-27-6278
長岡市	★龍文堂	0258-32-2782
	丸大 長岡駅前店	0258-34-3111
	龍文堂 東口店	0258-36-7062
	フリーク 宮内店	0258-36-7121
	フリーク 長岡店	0258-38-0368
	カメレオンクラブ長岡店	0258-39-9025
柏崎市	★おもちゃのバンビ	0257-23-5285
	カメレオンクラブ柏崎店	0257-21-1693
	マジカルガーデン柏崎店	0257-21-5878
	丸大 柏崎店	0257-24-5211
西蒲原郡	COMG! 吉田店	0256-92-7803
	★おもちゃのはら	0256-93-2652
中蒲原郡	竹内玩具店	0250-38-2514
	はた玩具	0250-58-7802
中頚城郡	ファミコンショップ モクバ	0255-34-3983
北蒲原郡	おもちゃのはた 水原店	0250-62-0242
《静岡》		
静岡市	★ホビーショップ シグマ	054-246-7040
	堀八玩具	054-252-1353
	赤香堂	054-252-1835
	静岡キディランド	054-255-8640
	エマーソン 東千代田店	054-265-5353
	★TOY SHOP モンキーペア	054-271-8898
	ブルート 安西店	054-272-3791
	静岡伊勢丹 玩具売場	054-273-4657
	プロステージ	054-273-5336
	★レインボーテン	054-283-6999
	★ホビーハウス ドラゴン	054-286-4227
	ブルート 静岡南口店	054-288-8518
	マジカルガーデン千代田店	0542-62-2301
掛川市	★おもちゃの店 ひかり	0537-23-2471
	エマーソン 掛川店	0537-22-8999
御殿場市	ビア・オオカワ御殿場店	
	★TOY LAND モモ	0550-82-6889
三島市	ミシマトイス	0559-75-0092
沼津市	★吐夢書店	0559-88-1708
	★バビーランド	0559-22-2475
	イトーヨーカドー沼津店 玩具売場	0559-24-2211
	★ブルート 沼津店	0559-24-8657
	ビンズ 沼津店	0559-25-0923
	ゲームハウス	0559-25-6678
	ブルート 沼津香貫店	0559-33-1340
	★マルサンホビー 本店	0559-62-5048
	マルサンホビー 宝塚店	0559-63-0346
	★マルサン書店 宝塚店	0559-63-0350
	ブルート 沼津原店	0559-66-0792
	マルサンホビー原町店	0559-67-3032
焼津市	キッズランド 上新電機焼津インター店	054-626-2211
裾野市	おもちゃのキンダーランド	0559-93-0157
清水市	大和文庫不二見店	0543-34-6575
	大和文庫 折戸店	0543-35-7135
	マジカルガーデン清水店	0543-46-9317
	★フューチャービー清水店	0543-48-9835
	エマーソン 御門台店	0543-48-9835
	大和文庫 本店	0543-52-5684
	西友 清水店 玩具売場	0543-64-1000
	クロスウェーブ	0543-65-2527
	ゲーム館ヤマト	0543-66-2993
	★富岡屋玩具店	0543-66-3028
	★ブックスオリエンタル	0543-66-3775
	あつみ書店	0538-43-8400
	エマーソン 袋井店	437-0065
島田市	★おもちゃのピノキオ	0547-37-5594
藤枝市	西友 藤枝店 玩具売場	054-643-1211
	ホビヨン	054-644-0030
	ハンプティ	054-644-2011
	カメレオンクラブ藤枝店	0546-44-9099
熱海市	ビアオオカワ熱海店	0557-83-2734
磐田市	小松屋本店	05383-5-2355
	エマーソン 国府台店	0538-32-6500
	エマーソン 磐田店	0538-36-3533
	カメレオンクラブ磐田店	0538-37-9117
浜松市	バーム	053-433-3221
	エマーソン 笠井本店	053-433-9900
	アラジン	053-437-9877
	グルーヴ浜松高丘店	053-439-7300
	★キャプテン 浜松店	053-442-1850
	エマーソン 三島店	053-442-7088
	★ログハウス	053-452-1301
	★浜松キングスランド キングホビー	053-455-4411
	イトーヨーカドー 浜松店 玩具売場	053-456-1511
	★キッズランド 上新電機浜松1番館	053-457-3711
	遠鉄	053-457-5777
	エフワン	053-458-0828
	エマーソン モール街店	053-458-5188
	エマーソン アリーナ店	053-460-6777
	ブックステーション	053-462-8288
	★ぶっくす三峰上西店	053-464-7839
	エマーソン 幸店	053-473-4600
	★アークウィザード	053-474-5774
	エマーソン 高林店	053-474-5988
	★イケヤ文楽館	053-475-5211
	エマーソン 浜北店	053-586-7331
	ビアオオカワ 浜松店	053-596-0811
	★キングスランド ジャスコ店	0534-48-0508
	ワンダーランド	0534-64-8880
富士宮市	★おとぎや玩具店	0544-23-4810
	★ハトヤ 本店	0544-24-3699
富士市	★光書房 石坂店	0545-21-2255
	★むさし商事	0545-53-6348
	イトーヨーカドー富士店 玩具売場	0545-64-2311
賀茂郡	おもちゃのマツダ	0557-95-2817
志太郡	ファミコンランド 大井川店	0546-22-6633
駿東郡	おもちゃのドリーム	0559-88-6563
小笠郡	★オモチャハウスだるまや	0537-36-4104
	★トイカップ	0537-72-5939
	すみれ堂	05378-6-6827
榛原郡	ユーストア榛原店	0548-22-8611
	おもちゃ倶楽部	0548-52-5110
	ホビーショップREN	0548-52-6015
《岐阜》		
岐阜市	スパーランド 三田洞店	058-237-7450
	花火屋	058-231-1961
	ファミコンビーバー	058-239-6295
	スパーランド 芥見店	058-242-0886
	GAME SEVEN	058-242-2177
	★ホビーハウス ビッグマン	058-245-7563
	くろすけ	058-248-6727
	★おもちゃのマーチ 岐阜店	058-253-7381
	Gパワーズ かがしま店	058-254-1270
	★南陽堂書店	058-262-1925
	まんが屋	058-262-6575
	★ホビーショップ タムタム岐阜駅前	058-263-7117
	★ホビーショップ タムタム神田町店	058-263-8100
	ペーパームーン コミックステーション	058-265-3804
	Gパワーズ 岐阜店	058-266-1450
	大衆書房市橋店	058-274-7111
	★おもちゃはうす ちびっこ	058-274-7586
	アピタ 岐阜店 玩具売場	058-275-3111
	カルコス 本店	058-294-7500
	Gパワーズ 岐阜北店	058-294-8286
	ホビーショップタムタム	0582-32-4500
	ブックバーン 茜部店	0582-74-0223
羽島市	★ブルート 羽島店	058-391-0032
可児市	マジカルガーデン可児店	0574-60-0561
	あおい書店 可児店	0574-61-2566
	おもちゃのエリザ ユニー可児店	0574-62-8834
	夢倉庫	0574-63-2300
	ヨシヅヤ可児店 玩具売場	0574-63-4711
	ファミコンランド 可児店	0574-63-6996
各務原市	★ブルート 各務原店	0583-71-7900
	各務原 大洞堂本21	0583-83-6377
	イトーヨーカドー各務原店 玩具売場	0583-89-4321
	アンデルセン 各務原店	0583-82-6332
関市	スパーランド 関店	0575-23-6225
	おもちゃのヤナガワ関店	05752-3-2313
高山市	ファミコンランド りある店	0577-32-1254
	★アラジン	0577-33-0864
瑞浪市	★おもちゃのひだや	0572-67-2361
多治見市	Joy・Heartツルヤ 本店	0572-22-5429
大垣市	★スポーツカードミントホビーハウスアリババ店	058-471-3563
	ヴィーナス 大垣店	058-474-6623
	★アピオ正文館	0584-75-6081
	ゲームスペース宝島 大垣店	0584-77-2088
	ファミコンランド 大垣店	0584-78-1159
	ファミコンランド 大垣バイパス店	0584-81-1540
	わくわくランド 大垣店	0584-92-0771
中津川市	キャプテン 中津川店	0573-65-4151
美濃加茂市	おもちゃのエリザ 森山店	0574-26-9455
	アイカム	0574-27-1711
	ファミコンランド 美濃加茂店	0574-28-6451
郡山郡	ブックバーン郡上八幡店	0575-67-0560
羽島郡	★大衆書房 マシズ 岐南店	058-240-2377
	だるまや	058-245-7665
	ファミックス岐南店	058-249-1260
	ホビーショップタムタム柳津店	05838-7-6877
	おもちゃのデンマーク 笠松店	05838-8-2211
加茂郡	ビューガーデン	0574-25-1313
海津郡	ファミコンランド 海津店	0584-53-4277
	ファミリープラスワン	0584-66-4145
	ヨシヅヤ海津平田店	0584-66-4311
	田村屋	05846-6-3232
郡上郡	★ファミザウルス遊とぴあ	05756-5-5547
	★おもちゃのごんぱち	05758-2-2405
山県郡	りんごの木	0581-22-5478
不破郡	ヨシヅヤ垂井店	0584-23-4445
本巣郡	ファミコンランドハッピー ほづみ店	05832-7-2778
《三重》		
津市	★トイズ ヤハシ	059-225-1024
	★おもちゃのウシパ 丸の内店	0592-27-1594
	★ファミコン砦	0592-29-2192
伊勢市	ファミコンランド チャンプ 伊勢店	0596-25-7286
	★三重ファミコンサービス	0596-27-3578
	★ダイコクヤ 高柳本店	0596-28-3460
	ダイコクヤ 国道店	0596-36-4660
	おもちゃのタキガワ	0596-36-4729
久居市	★ファミコンショップ 中部	0592-56-4609
	宝友堂	0592-56-7778
桑名市	アピタ 桑名店 玩具売場	0594-23-8111
	ファミコン倶楽部	0594-23-9067
	★TVゲームショップ ドリーム	0594-23-9570
	★マイカル桑名サティ店	0594-24-5555
	クロスロード	0594-25-3090
四日市市	たまや	0593-31-0339
	★マジカルガーデン生桑店	0593-33-2093
	★フロンティア	0593-45-1878
	★マジカルガーデン四日市店	0593-45-9341
	★白揚	0593-51-0711
	★ぺんぎん	0593-52-7746
	キャップス	0593-57-5234
	★ブルート 川越店	0593-65-0887
松阪市	ムラジン	0598-21-2078
	ファミコンランド チャンプ 松阪店	0598-26-7771
	ダイコクヤ 松阪店	0598-26-8991
上野市	★井筒屋書店あかもん店	0595-23-8777
	ねくすとわん 上野あかもん店	0595-24-2299
鳥羽市	★リトルウィング 鳥羽店	0599-25-1975
名張市	★マルヒラ書店 名張駅	0595-61-2362
	ファミコンランド チャンプ 名張店	0595-64-5122
	ねくすとわん 名張駅前店	0595-64-8283
	おもちゃのウシパ 名張店	05956-4-0733
鈴鹿市	おもちゃのウシパ 鈴鹿ハンター店	0593-79-0312
	GREEN WOOD	0593-87-7181
	おもちゃのウシパ 鈴鹿店	0593-88-0588
志摩郡	★リバティハウスチャム	05994-3-8668
	シャイニング	05994-3-2076
	★きゅーぴっど	05994-3-9055
北牟婁郡	トイショップ ロゴ	05974-7-3949
《愛知》		
港区	おもちゃの宝島 港店	052-381-3171
	アピタ 港店 玩具売場	052-384-1111
	ファミコンランド アピタ港店	052-384-3313
	マジカルガーデン港店	052-384-4571
	MAG MART当知店	052-389-1888
守山区	マジカルガーデン守山店	052-792-4074
	MAG MART小幡店	052-796-5539
昭和区	★マジカルガーデン石川橋店	052-833-9396
	MAG MART杁中店	052-835-4331
瑞穂区	★GAME STATION 64ビット	052-834-9036
	ヨシヅヤ堀田店	052-872-2233
	マジカルガーデン堀田店	052-882-4499
	ファミコンランド 牛巻店	052-882-9891
	GROOVE! ミユキモール庄内通り店	052-522-9602
	スーパーランド	052-532-8876
	★ソフトステーション チャンプ	052-541-8261
	堀商店	052-571-0903
千種区	ベスト電器今池店	052-3-7701
	おもちゃのジャンボ	052-712-1221
	ユニー 千代田橋店	052-722-2811
	MAG MART池下店	052-762-5378
中区	ファミコンランド 大須プラトン店	052-242-0418
	ゲーマーズランド大須店	052-238-0111
	オタッキーパルコ西本店	052-243-3039
	★三洋堂書店 上前津店	052-251-8334
	★ドルフィン山本 メガタウン店	052-261-3363
	★P&H 名古屋店	052-264-8542
中川区	★うまや	052-302-2614
	ワールドホビー ロータス	052-323-0026
	ドキドキ冒険島 高畑店	052-352-0426
	ファミコンランド 中川店	052-354-1761
	★チャイルドシバタ 八田店	052-361-1285
	ジグソーギャラリー木馬館	052-362-6801
	ジャングルパーク	052-363-2994
	おもちゃの宝島 昭和橋店	052-382-2331
	★マジカルガーデン千音寺店	052-439-1855
	びっぷBOY' S	053-352-8867
中村区	いせや 名古屋駅店	052-452-0774
	ボニーランド GAME city	052-412-5078
	IB書房	052-413-0049
	MAG MART中村本店	052-461-0818
	★トイショップ一休さん	052-481-1196
	MAG MART岩塚店	052-486-1078
	鎌倉文庫	052-561-2045
	三省堂書店 名古屋店	052-562-0074
	キディランド 名古屋店	052-582-6995
	★マルゲ屋 名古屋店	052-583-2970
	マジカルガーデン中村店	0524-12-6226
天白区	ユーストア平針店	052-804-1181
	マジカル 平針店	052-808-3824
	★ペーパームーン 野並店	052-892-3485
	マジカルガーデン平針店	0528-08-3824
東区	★トイズプラザ 山本屋	052-935-0236
	MAG MART名東高野店	052-709-1293
	MAG MART本郷店	052-769-1028
	MAG MART一社店	052-769-1212
南区	★おもちゃのパピー	052-611-0259
	★白水書店	052-611-1751
	★夢マインド マルイ	052-691-5419
	ダンボ模型	052-692-0325
	アピタ 名南店 玩具売場	052-694-6111
	おもちゃのキンダーランド	052-822-4350
熱田区	ホビーショップつぼい	052-671-2325
	グルーヴ本店	052-671-8989
	おもちゃのデパートハヤカワ六番町店	052-682-0661
	★スポーツカードミント 名古屋金山キャップス店	052-683-7172
北区	ファミリーランド	052-902-6685
	ブックス福井	052-912-8855
	ゆう&みいコミックス	052-914-1977
	ゆう&みいコミックス	052-914-1977
	★マジカル 黒川店	052-915-7581
	ミュージアム	052-915-9596
	MAG MART平安通店	052-916-4111
	マルコンブルート 黒川店	052-916-4446
	マジカル墨川店	0529-15-7581
名東区	西友 高針店 玩具売場	052-704-3030
	タワーBooks 名東店	052-705-0006
	白樺書房	052-771-5208
	バンビ	052-772-0338
	スポーツカードミント ブレーメン店	052-777-2355
	マジカルガーデン極楽店	052-808-3824
緑区	★おもちゃのメルヘン	052-877-0909
	西友 鳴海店 玩具売場	052-877-3311
	MAG MART滝ノ水店	052-892-0451
	マジカルガーデン緑店	052-892-0882
	★ファミコンガレージミュー	052-896-6162
安城市	西友 安城店 玩具売場	0566-73-5800
	★ハッピーランド はだ	0566-76-4553
	キャットアカデミー安城店	0566-76-6833
	ファミコンプラザ 安城店	0566-77-2780
	マジカルガーデン安城店	0566-97-0601
一宮市	ファミコンランド 森本店	0586-24-2341
	センキ模型	0586-24-2929
	ファミコンランド 一宮本店	0586-24-7665
	マジカルガーデン一宮北店	0586-26-3406
	マジカルガーデン一宮店	0586-43-7277
	ファミコンランド 一宮北店	0586-61-8775
	ユニー 一宮店	0586-71-1211
	カルコス 一宮店	0586-72-2100
	★TOY&HOBBY 水光園	0586-78-1226
	ベスト電器タマコシ本店	0586-81-1145
	★オーシマキャプテン駅前店	0587-25-8026
稲沢市	ヨシヅヤ稲沢店	0587-21-1121
	ファミコンランド 稲沢2号店	0587-21-1525
	アピタ 稲沢店 玩具売場	0587-24-9211
岡崎市	★MSホリホック	0564-23-7451
	正文館 セルビ店	0564-22-6215
	マジカルガーデン岡崎北店	0564-24-5788
	★シビコ正文館書店	0564-24-8173
	★おもちゃのダックス	0564-24-9125
	マジカルガーデン岡崎インター店	0564-24-9939
	ファミコング 岡崎店	0564-26-2535
	★コンコルド模型	0564-31-1531
	ユーストア矢作店	0564-32-8011
	ユーストア上和田店	0564-53-6011
	ハイパーファミコング 上和田店	0564-54-1444
	★鎌倉文庫 岡崎南店	0564-54-7701
	★マジカルガーデン岡崎店	0564-54-8488
	あおい書店 土井店	0564-58-1081
	西友 岡崎店 玩具売場	0564-58-2000
	あおい書店 六名店	0564-58-6771
蒲郡市	ファミトレ	0533-57-4771
	スポーツカードミントひな庄店	0533-68-3567
	おもちゃの永井	0533-68-4880
刈谷市	ユニー 刈谷店	0566-22-2121
	★おもちゃの街 ピーター	0566-23-6384
	★おとわや かりがね店	0566-24-7311
	人気堂 メディアクラブ	0566-26-5566
	TVジャック	0566-27-1750
	★キッズランド上新電機 ひとつぎ店	0566-27-8611
	★少年クラブ	0566-36-8780
犬山市	イトーヨーカドー犬山店 玩具売場	0568-62-8831
江南市	ファミコンランド 江南店	0587-53-2655
	デンマーク 江南店	0587-54-2626
	ユーストア布袋店	0587-54-9511
	マジカルガーデン江南店	0587-55-9827
	アピタ 江南店 玩具売場	0587-57-5331
高浜市	GAME PLAZA 33	0566-27-1750
春日井市	★IVYボックス	0568-31-0727
	IVY BOOKS	0568-31-0727
	ゲームスペース宝島 春日井店	0568-33-1722
	★アオキ書店	0568-33-7126
	MAG MART勝川店	0568-34-9002
	グルーヴ高蔵寺店	0568-52-0607
	ガレージパラダイス 高蔵店	0568-52-4089
	サカエヤ玩具	0568-81-2475
	ユーストア篠木店	0568-82-1611
	おもちゃのヤナガワ 春日井店	0568-82-7734
	西友 春日井西武店 玩具売場	0568-84-3131
	マジカルガーデン町屋店	0568-89-0030
	アイラ書店	0568-89-1620
	ユニー 高蔵寺店	0568-92-1122
小牧市	★ホビープラザ とらや	0568-76-2981
	イトーヨーカドー小牧店 玩具売場	0568-76-9111
	アピタ 桃花台店 玩具売場	0568-78-1111
常滑市	おもちゃのポッポ	0569-43-1187
新城市	★おもちゃの池田屋	05362-2-0008
	夢屋書店 新城東店	05362-3-6622
瀬戸市	おもちゃのマツナカ	0561-82-2753
	★マルワ模型店	0561-82-5350
	マジカル 瀬港店	0561-84-7116
	夢遊	0561-85-5240
西尾市	ファンタジーワールド 西尾店	0563-54-6080
	たいよう西尾店	0563-54-6300
	あおい書店 西尾店	0563-57-1151
	平安堂 米津店	0563-57-1311
	マジカル西尾店	0563-57-1561
	広文堂	0563-59-2171
大府市	夢屋書店 大府共和店	0562-48-8507
	あおい書店 大府店	0562-44-3634
知立市	★桃太郎知立店	0566-83-7960
	人気堂 人気プラザ店	0566-82-2170
	★ファミコンランド 知立南店	0566-83-9881
津島市	ヨシヅヤ津島店	0567-24-7233
	★おもちゃのマーチ 津島店	0567-25-4800
	しみず玩具店 ヨシズヤ店	0567-26-3475
東海市	★ホビーショップ 公園前	052-601-8401
	ミノスケ東海店	052-602-1525
	名和書店	052-604-7428
	テープ堂名和北店	052-604-7678
	ピッコロ	0562-32-0004
	ユニー 大田川店	0562-32-2121
半田市	おもちゃのデパート ハヤカワ 半田店	0569-21-7346
	おもちゃのキャット半田店	0569-22-5080
	★マジカルガーデン半田店	0569-24-1479
	ガレージパラダイス 半田店	0569-24-7514
	★ユーズドショップ アルス	0569-24-7650
	★ファミーズ半田駅前店	0569-25-0333
	★遊コン 知多半田駅前店	0569-26-1542
	ファミコン堂 乙川店	0569-29-0963
尾西市	ファミコンランド 尾西三条店	0586-62-7420
	MAG MART尾西店	0586-46-0440
尾張旭市	いまじん 三郷店	0561-54-6090
碧南市	ユーストア碧南店	0566-46-3611
豊橋市	天満堂書店 南栄店	0532-37-3315
	天満堂書店 幸店	0532-37-3315
	イトーヨーカドー豊橋店 玩具売場	0532-47-1211
	マジカルガーデン豊橋ときわ通り店	0532-57-5070
	プチダックス	0532-62-3144
	★スポーツカードミント ハッピーストーク店	0532-63-3411
	★イケヤ文楽館豊橋店	0532-63-5650
	あおい書店 岩田店	0532-64-0554
	マジカルガーデン豊橋店	0532-64-6826
豊川市	★キャットアカデミー 豊川店	0533-85-7500
	マジカルガーデン豊川店	0533-83-1250
	サニーランド	0533-85-5255
	おもちゃのピッコロ 本店	05338-4-6521
	キャット豊川店	05338-5-7500
	★おもちゃのピッコロ 新桜町店	05338-6-8821
	★コミックハウス	05338-8-3957
豊田市	★ダンシングベア 豊田店	0565-26-6711
	キャットアカデミー豊田店	0565-24-2714
	ユニー 豊田元町店	0565-27-4011
	★童夢	0565-27-6065
	★おもちゃのデパート マルモリ	0565-32-1045
	マジカルガーデン豊田248店	0565-34-2326
	ポテトボーイ	0565-35-0707
	ファミっ子ハウス 保見店	0565-48-5331
	★模型のこくぴっと	0565-53-2727
	ファミっ子ハウス 渋谷店	0565-89-5667
豊明市	ファミコンランド 豊明店	0562-92-8651
	★ドリームランド 豊明店	0562-93-3113
	★(有)ドリームランド本店	0562-97-3647
	(有)ドリームランド パルネス店	0562-98-3201
愛知郡	いまじん153	05613-8-3151
海部郡	ヨシヅヤ甚目寺店	052-441-1111
	★チャイルドシバタ 七宝店	052-442-0538
	マジカルガーデン甚目寺店	052-445-7406
	MAG MART甚目寺店	052-449-1836
	ヨシヅヤ弥富店	0567-67-4111
	ヨシヅヤ蟹江店	05679-5-1181
	みらくるロード カニ江店	05679-6-5276
額田郡	ブックバーン幸田店	0564-62-9221
西加茂郡	ファミっ子ハウス 三好店	05613-4-0133
西春日井郡	ヨシヅヤ師勝店	0568-23-2111
	あおい書店 西春大日店	0568-21-5630
丹羽郡	カルコス 扶桑店	0587-92-1991
	ヨシヅヤ大口店	0587-95-7511
中島郡	ヨシヅヤ平和店	0567-46-3711

※★のついた取扱店は大会開催等の窓口となるDCIジャパン公式認定ショップです。

当欄以外にも取扱店が急増中です。今後もRPGマガジン、デッキエクスプレス誌上で順次紹介させていただきます。

ホビージャパン　トレーディングカードゲームシリーズ　取扱ショップ　茨城〜愛知版

このリストは
10月1日現在
のものです。

第18回 君にもできる アジ演説

文：桂令夫
イラスト：入江泰浩、安藤正信

MOBILE SUIT GUNDAM THE RPG
MILITARY GUIDE
ミリタリー・ガイド



はじめに

後輩「せんぱあい」
先輩「何だその情けない顔は」
後輩「ガンダムRPGでえらい目にあって」
先輩「まあ順序立てて話してみろ」
後輩「今日はぼくの家でやってたんです。ジオン兵になってアフリカ戦線でドンパチやってたんですが、だんだん戦局が左前になって、敵が『おーいもうギレン総帥は死んだぞー』って言って降伏を勧告してきて」
先輩「うむ、それで」
後輩「そこでぼくは、部下の士気を高めるために、メガホンでどなり返したんです。『総帥は生き続けるだろう。官僚の腐敗と情実の世が続き、スペースノイドの権利が踏みにじられるかぎり、総帥の理想が死に絶えることはない』って」
先輩「ほうほう」
後輩「ところがそれが下の階の大屋さんに聞こえてたらしくて、このごろ、近所で変な目で見られるんですよぉ」
先輩「うむ、自業自得だな」
後輩「そんなぁぁ」

好評『ガンダムRPG』ミリタリー講座。このコーナーは「ガンダム世界のミリタリー基礎知識」を、図解入りでわかりやすく説明しましょう、というものです。
今月はギレンのガルマ追悼演説、シャアのダカール演説など、ガンダム世界を大きく動かしてきたアジテーションの話をしましょう。ただし演説だけではなく、「行動」で示すアジテーションについても触れます。

アジテーションとは?

アジテート（Agitate）とは水などを激しくかき回すこと、人の心を激しくかき乱すことです。またアジテーション（Agitation）とは人の心を激しく動かし、自分の思いどおりの行動をとらせることです。しばしば政治的な目的をもって行なわれます。「アジ」と略されることもあり、

「アジ演説」（扇動を目的にした演説）
「アジ・プロ」（アジテーション・アンド・プロパガンダ、つまり扇動と政治的宣伝）
「アジる」（アジテーションを行なう）

等という風に使います。皆さんよりも皆さんのお父さんお母さんの世代のほうがよく知っている言葉だと思われます。

さて、ガンダム世界でのアジテーションには、大別して2種類があります。すなわち、

①偉いさんのアジ
②前線指揮官のアジ

です。

以下、それぞれの例を見ていきましょう。

偉いさんのアジ

ガンダム世界では、しばしばひとつの演説が歴史の転回点となっています。まじめな歴史家ならば「演説ひとつで歴史が動くわけではない。それまでの積み重ねがあるからこそだ」と言うのでしょうが、まあそれはさておき、主要な演説・示威行動の例を見てみましょう。

①「ジオンに兵なし」報告（レビル）

連邦は緒戦で大敗し、高官たちはジオンとの和平交渉をのもうとします。そこへジオンの捕虜になっていたはずのレビル将軍が帰ってきて、「私はこの目でジオンの疲弊をつぶさに見た」と報告。連邦高官たちは態度を一変させ、長期戦も辞せずとして和平交渉をはねつけました。以後、戦争は泥沼化、そしてレビルは連邦軍の精神的支柱となります。

レビルがどうやってジオン本国から脱走したのかは謎です。有力な仮説の一つは、連邦軍がジオンの負傷兵に偽装した特殊工作員を送り込んでレビルを奪還したというものです。この「レビル奪還作戦」はシナリオのよいネタになるのではないでしょうか。そのほか、レビル将軍が流派東方不敗の伝承者であり、歩哨を殴り飛ばし船を奪って単身脱出したという考え方もあります（ウソ）。

②ガルマ追悼演説（ギレン）

ガルマ・ザビの戦死後、ギレンは弟の死を最大限に活用するため、大々的な追悼集会を開き、そこでみごとなアジ演説をぶちます。

「諸君らの愛してくれたガルマ・ザビは死んだ。何故だ？　……諸君の父も、子も、連邦の無思慮な抵抗の前に死んでいったのだ！　この悲しみも怒りも忘れてはならない。悲しみを怒りに変えて、立てよ国民！」

「泣き落とし」→「疑問の提示」→「わかりやすく一面的な解答」と続く、アジの教科書のような名演説でした。だんだんにボルテージが上がっていくあたりも見逃せません。しかも追悼に列席した人々は、この集会に出席するぐらいですから、軍関係者かつザビ家の支持者なのでしょう。彼らに「ジーク・ジオン！」を叫ばせるのはトラキチに六甲おろしを歌わせるごとく簡単でした。

この演説の成功は、音響操作、会場設営、人員整理、テロ対策など、裏方の苦労があってのものだと思われます。あくまでも憶測ですが、このあたりを管理したのはデラーズ君ではないでしょうか。そう考えると、3年後の電波ジャック演説の手際のよさも納得がいくのです（まったくの余談ですが、ギレンの腹心がデラーズ、ドズルの親衛隊長がシン・マツナガというあたり、ふたりが側近に求めていた役目の違いがよくわかります）。

③停止勧告への返答（レビル）

核をちらつかせてオデッサ攻撃停止を求めるマ・クベに対し、レビルは無言のまま、ただ手を振り下ろして全軍に進撃を命じました。

④「ポケットの中の戦争」発言（レビル）

『0080』でコロニーに突入したサイクロプス隊が壊滅していくなか、レビルはこれを「ポケットの中の戦争」と評し、これ以上この戦域に重きをおくのは得策でないとする態度を示しました。

基本的には「ポケットに入るほど小さな戦争」という意味でしょうが、ひょっとすると「敵がポケット内（包囲下）にあっていつでも息の根を止められる戦争」という意味もあるのかもしれません。

こうして見るとレビルは名言が多いですね。あくまでも寡黙なイメージで、一言一言に重みがこもるあたり、ちょっと第2次世界大戦当時のアメリカのアイゼンハワー将軍を思わせます（この将軍はノルマンディー上陸作戦の総指揮をとっていました。参謀から「作戦の失敗確率は4割にのぼります」「空挺部隊の8割は失われることが予想されます」などと聞かされて胃には穴があき、作戦会議の前夜には一睡もできなかったにもかかわらず、会議当日には微笑みながら会場に現れたといいます）

レビルは戦後、政界に転じていても成功したのではないでしょうか。しかし、それはソーラ・レイの直撃によって不可能になってしまいます。直後、ギレンの……

⑤ア・バオア・クー演説（ギレン）

が行なわれました。ソーラ・レイの直撃を受けた連邦艦隊の弱体を説き、要塞にこもる将兵の士気を鼓舞するためのもので、自然、言葉は激越になっています。

「連邦軍にいかほどの戦力が残っていようと、それはすでに形骸である。あえて言おう、カスであると！」

演説はみごとなものでしたが、その演説をやった本人が妹に射殺されたのでは指揮系統の乱れはおおうべくもなく、一年戦争はジオンの事実上の降伏で幕を閉じます。

⑥電波ジャック演説（デラーズ）

しかしジオンの残党はいて、中でも真っ先に蜂起したのがギレンに心酔している熱血漢のデラーズでした。

彼は核攻撃を目的として開発されたGP-02を強奪、これこそ連邦の南極条約違反の証拠だとして、手なれた電波ジャックを行ない、地球圏に大演説をぶちます。

「我々は3年待った。もはや我が軍団にためらいの吐息を漏らすものはおらぬ！　今、若人の熱き血潮を我が血として、ここに改めて私は地球連邦政府に対し、宣戦を布告するものである！　繰り返し心に聞こえてくる祖国の名誉のために！　ジーク・ジオン！」

どうも限りなく体育会系な演説ですが、3年間廃棄コロニーに隠れて過ごしたあと、全宇宙に対して好きなことが言えるとなったら、調子に乗るのも無理はないと思われます。

⑦ティターンズ創設演説（バスク）

直後、それを逆手に取って行なわれたのが、役者が一枚上なティターンズの創設演説でした。

「我々の地球は絶えずさまざまな危機にさらされているのだ。地球、この宇宙のシンボルを揺るがせないためにも、我々ティターンズが立つのだ！」

つまり、現にジオン残党という外敵がいるのだから、軍のなかの「心ある人々」が地球圏を善導しなければならないというのです。

しかし、ティターンズは調子に乗り過ぎて各



方面の反感を買いました。たかがエゥーゴ狩りのために連邦軍の本拠であるジャブローに核を仕掛けたのは、いくら何でもやりすぎと言わざるを得ません。

自然、連邦議会の議員たちは、ティターンズと手を切ることを考えはじめます。あとはきっかけさえあればよかったのですが、そこへ「きっかけ」がやって来ました。これがシャアのダカール演説です。

⑧ダカール演説（シャア）

連邦議会に乗り込んだ「クワトロ大尉」は、サングラスを取って自分が赤い彗星と呼ばれたシャアであり、かつジオン・ズム・ダイクンの子キャスバル・レム・ダイクンでもあることを明かします。人々を驚かせ演説に引き込んでおいて、彼は地球環境の保全を説きつつティターンズを弾劾するのでした。

「現在、ティターンズが地球連邦軍をわが物としている事実は、ザビ家のやり方よりも悪質であることに気づく。……見るがいい、この暴虐な行為を。彼らはかつての地球連邦軍から膨れ上がり、逆らうものすべては悪と称しているが、それこそが悪であり、人類を衰退させていると言い切ることができる」

これを聞いて議員たちは「バスに乗り遅れるな」とばかり、ティターンズからエゥーゴへ乗り換えます。こうしてエゥーゴは勝利を得ました。しかし、その後の連邦が相変わらずスペースノイドに冷たいのを見て、シャアは180度の路線転換に出ます。ハマーンの死後、大混乱に陥ったネオ・ジオンに乗り込み、実権を掌握して、地球に小惑星を落し核の冬をもたらそうとするのです。

⑨スウィートウォーター演説（シャア）

このとき行なわれた演説がこれです。

「ここに至って私は、人類が今後絶対に戦争を繰り返さないようにすべきだと確信したのである。それがアクシズを地球に落とす作戦の真の目的である」

ダカール演説を思うと隔世の感があります。

その後、『F91』で鉄仮面がやったコスモバビロニア建国演説、『F91』と『クロスボーン・ガンダム』の間でベラ・ロナがやった「貴族主義はまちがっています演説」等を経て、言葉の空しさを思い知った人々は、ついにギロチンや巨大ローラーや心霊治療といった、より直接的な手段を用いるようになるわけですが、その話はまた別の機会としましょう。

さて、こうした演説は、ゲームにはどう役に立つのでしょうか？

ガンダム本編でギレンが②のガルマ追悼演説をやったときを思い出してください。あの場面は単に「ギレンのデマゴーグぶり」を示すだけでなく、「ギレンに動かされているジオン軍の熱狂ぶり」「立ち上がって反論するブライトの人となり」を示すものでもありました。何でも鈴置洋孝氏（ブライトの役者さん）は、このシーンをやってブライトがどんな人間でどんな教育を受けてきたかが「見えた」と思ったそうです。

あなたがマスターなら、シナリオやキャンペーンの序盤にガンダム世界の有名な演説を入れ（会場が家ならカセットテープ等を使っても可）、それに対して各人のキャラクターがどんな反応をとるかを聞いてみてもいいでしょう。これをやると、各キャラクターがどんな人間なのかが、そのキャラクターをプレイしている本人にも、また他人にもよくわかるようになります。これをRPG用語でキャラクター・デベロップメントと申します。

というわけで、偉いさんのアジというものは、

「背景世界・状況の説明」と

「PCのキャラクター・デベロップメント」

に役立ちます。

前線指揮官のアジ

一方、前線指揮官のアジは、目的によって2種類に大別できます。

①士気旺盛な部下をさらに奮い立たせるための「ダメ押し」と②士気阻喪した部下にやる気を起こさせるための「逆転」です。

ダメ押しの好例が、日露戦争で日本海軍が使ったZ旗（**「皇国の興廃この一戦にあり、各自いっそう奮励努力せよ」**）です。『宇宙戦艦ヤマト』の沖田艦長も、よくも悪くも帝国海軍の伝統をひきずった人間だけに、この「ダメ押し」が非常に巧みでした。

ガンダム世界における「ダメ押し」の典例は、初代ガンダム第21話『激闘は憎しみ深く』で、ラルの仇討ちを誓ったハモンが出陣を前にして、生き残りの部下16名と最後の握手を交す場面でしょうか。すでに言葉が不要であ



ることが伝わってくる名シーンでした。

逆転の典型例は、アメリカのパニックもの映画によく出てきます。あわてふためく人々が主人公の一言で正気を取り戻すのは、映画では非常によくある光景です。戦争ものですとこれもアメリカの『コンバット』『最前線物語』『ハートブレイク・リッジ勝利の戦場』等、いわゆる鬼軍曹ものが参考になるでしょう。「危機に際して、シロウト集団を導くリーダー」というのは、どうもアメリカ映画の定番らしいです。

ガンダム世界における「逆転」用アジのよい例は、初代ガンダム第9話『飛べガンダム』で、出撃を拒否するアムロにブライトが平手打ちをくれて「このままじゃ貴様はクズだ」と言うシーンでしょうか。

ただしアメリカ映画の軍曹が新兵をどやすのは確固たる計算に基づいてやっているのですが、第9話のブライトは激務続きで気が立っており、かつアムロを説得するいい手を何も思いつかなかったので、思わず殴ってしまったのだと思われます。それがたまたま功を奏したので、ホワイトベースは43話まで生き残ったわけです。

一方「逆転」用アジの失敗例としては、『第08MS小隊』のシロー・アマダ君があげられます。

地球に赴任の際、シローは新しい部下の前で「誰も死ぬな」などと就任挨拶を行ないますが、これは何も裏付けのない発言だったため、かえって部下の反感を買ってしまいます。

以後シローは部下の信頼を得るために四苦八苦（単独で偵察に出ていってキキに捕まったり）して、なんとか実力で信頼を勝ち取りました。その結果、第4話で「自分のいる小隊はいつも全滅する」と言ってふさいでいるサンダースを勇気づけた、シローの「おれは誰も死なせない」という言葉はずいぶんと重みが違うものとなったのでした。

こうした「前線指揮官のアジ」をゲームに生かすのは非常に簡単です。

●NPCの兵士たちが負け戦に浮き足だっている。PCがアジらない限り、彼らは戦おうとせず、逃げるか降伏しようとする。

●小隊長／中隊長が敵の射撃で戦死し、隊の指揮権がPCに渡る。PCは部下（NPC）の士気が崩れ立つのを阻止せねばならない。

等の状況がすぐに思いつきます。また、やや上級のテクニックですが、NPCがPCの同情や共感をひくための手段としても使えると思われます（先のハモンの例をごらんください。あの回をハモンに感情移入して見ていた子供はけっこういました）。

というわけでプレイヤー、マスターとも、こうした「前線指揮官のアジ」のストックをいくつか持っておくと、何かの折に役に立つかもしれません。戦争ものだけではなく、前述したようにパニックもの映画、野球やサッカーの監督の談話や回顧録、プロレスラーのマイクパフォーマンス等からもネタが拾えます。

アジに限らず、何にせよ「別ジャンルからネタをパクる」というのは、パクリの高等テクニックと言えるでしょう。うまく活用してください。

なお、偉いさんのアジにも前線指揮官のアジにも共通する、忘れてはならない1つの原理があります。あらゆるアジテーターはこの原理を熟知しています。シャアの言うことが前後でコロコロ変って見えるのも、この原理に従った結果だと思われます。それは次のようなものです。

今回の教訓

「嘘をつき、そして嘘を信じろ。話し終わったらすぐ忘れろ」

おわりに

当コーナーは皆さんの意見・質問をお待ちしております。「こんなとこがわかんないよ」「こんなふうに困ったんだけど、どうしたらいいの」など、どしどしお便りをお寄せください。

➡あて先
〒151-0051
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
（株）ホビージャパン
RPGマガジン編集部内
「機動戦士ガンダムRPG
MILITARY GUIDE」係



ガンダム情報局

INTELLIGENCE AGENCY GUNDAM GIA

ガンダム情報局。それはRPGマガジン編集部が全国1千万ガンダムファンの心の平安を護るために新設した部署である。全国のガンダム情報を手に入れるため、今日も局員は東奔西走する……。

今月はアイテム関連の情報が満載だ。しかもガンダムファンなら手に入れずにはいられないものばかり。要チェックだ。

イベント情報

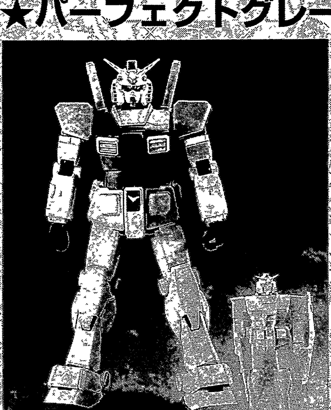
★Symphonic Gundam 1979~1998

20年に渡る歴代ガンダムシリーズの音楽が初めて一堂に会するコンサート『20th Anniversary Concert Symphonic Gundam 1979～1998』が開催される。ガンダム世界を支えてきた重要な要素の一つである音楽にスポットをあて、名曲の数々が約90人編成の大オーケストラサウンドで奏でられる。このシンフォニックコンサートの詳細は以下のとおり。

●日時：1998年12月18日（金）18：00開場
●会場：東京オペラシティー コンサートホール（新宿区西新宿3-2-20東京オペラシティータワー3F）
●演奏：東京シティフィルハーモニック管弦楽団
●司会：三枝成彰　**●ゲスト**：富野由悠季
●チケット販売：チケットぴあ（03-5237-9990）11月7日（土）AM10:00より
●料金：S席6,000円　A席4,500円
●問い合わせ：メイコーコーポレイション（03-5284-1951）

アイテム情報

★パーフェクトグレードガンダム





バンダイ・ホビー事業部は、ガンダム20周年を記念して、"ガンダムプラモデル"の最高峰といえる「パーフェクトグレード 1/60 RX-78-2 ガンダム」を全国の模型専門店、百貨店、量販店の玩具売り場で発売する。このパーフェクトグレードガンダムは、長年にわたるプラモデルシリーズの集大成として、全身のハッチオープンの再現、腕部・脚部の各関節の動きに連動して、各部のシリンダーが伸縮するなど、細部に渡ってこだわりぬかれたモデルとなっている。"ガンプラ"の決定版として、注目のアイテムだ。

●発売時期
11月下旬予定

●価格
12,000円（税別）
※パーフェクトグレードのモデルの写真は試作品のものです。

★ガンダムデジタルカメラ



ガンダム20周年を記念したデジタルカメラ「DIGITAL CAMERA version GUNDAM」が発売される。これはリコーデジタルカメラ「DC－3Z」を元に、上部にプレート、前面部にマークやイラストを刻印したもので、連邦軍モデル、ジオン軍モデル、シャア・アズナブルモデルの3タイプが用意され、ボディ色も専用のものとなっている。オリジナルプレートのデザインは本誌でもおなじみ佐野浩敏の手によるものだ。付属のメモリーカード（スマートメディア）のメモリー内には、佐野浩敏・石垣純哉描下ろしイラストなどのガンダム画像データーを収録。3タイプ合計1,000台の限定予約販売になっている。

デジタルカメラとしての基本性能もしっかりとしているので、実用性も十分な一品だ。

●発売時期
11月26日（予定）
※ヤマギワソフト各店・アニメイト各店・ガンダムブックフェア一会場（有隣堂横浜店／ブックス談／紀伊国屋新宿南口店など）で予約受付中。各モデルが予約受付数に達し次第、予約は終了。

●価格
連邦軍モデル「EARTH FEDERATION SPEACE FORCE」
ジオン軍モデル「PRINCIPALITY OF ZEON」
シャア・アズナブルモデル「CHAR AZNABLE」
各49,800円（消費税別）

●特典（予約購入者にもれなくプレゼント）
1. ガンデジオリジナル高級ケース
2. 石垣純哉描下ろしオリジナルイラストポスター

★20周年グッズ

ムービックからガンダム20周年記念グッズが発売された。ガンダムファンなら必携のコレクターアイテムを紹介する。

①流派東方不敗・王者の湯飲み
価格：800円（税抜）

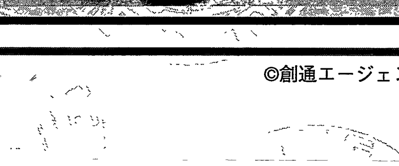
②FLAG ～ジオン公国旗～
価格：2,500円（税抜）

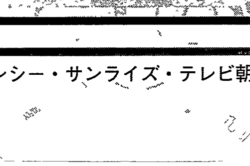
③連邦軍ガンホルスター型携帯電話ケース
価格：5,000円（税抜）

すべて全国のアニメイトにて発売中

なんとこのグッズを計10名様にプレゼント。詳しくは76ページに。

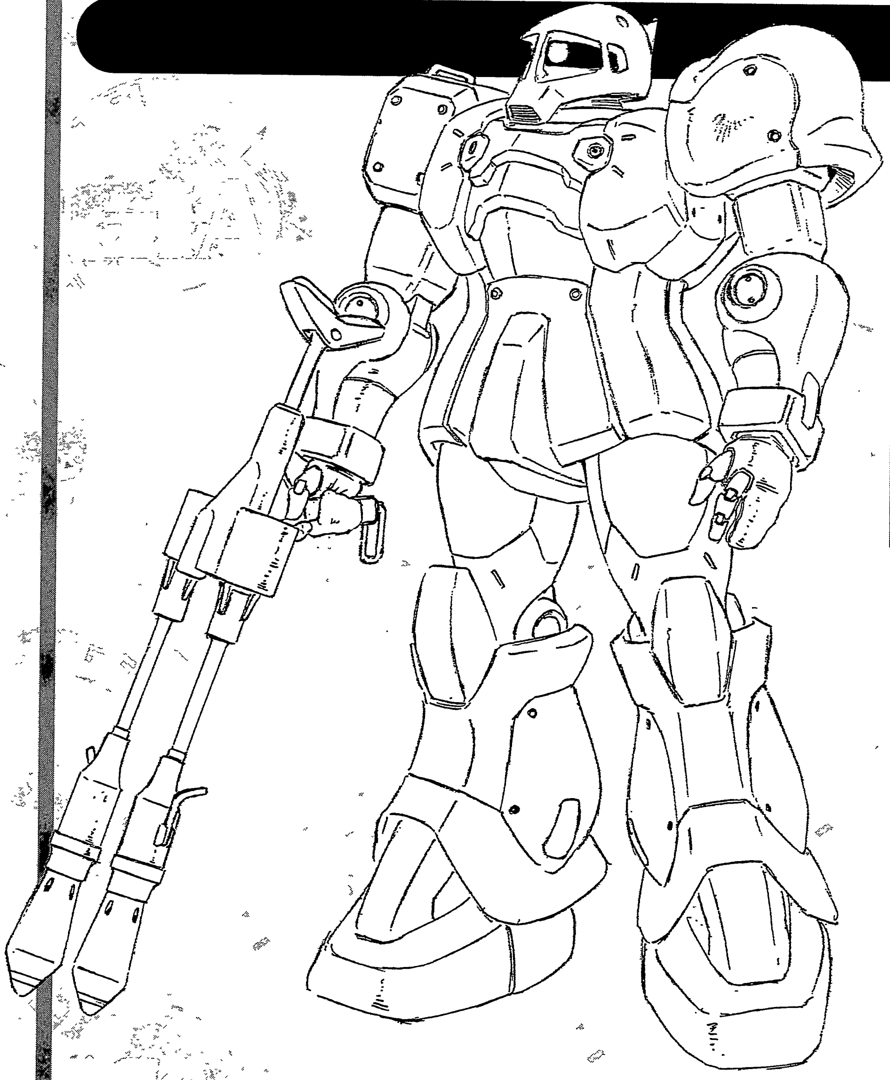

①


②


③

機動戦士ガンダム 第08MS小隊 MS情報

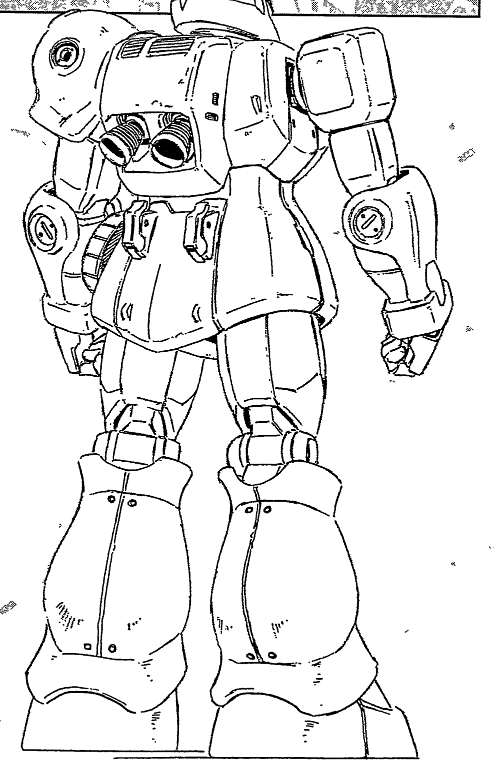
これまでは、初代ガンダム第3話でガデム大尉が乗って、見事なやられ役を演じたのが唯一の映像での活躍だった旧ザク。“08小隊”では、シローの回想シーンでのサイド2を襲った機体や、ゲリラの村を襲った部隊の隊長機として華々しく活躍している。

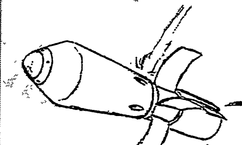


MS-05B ザクI

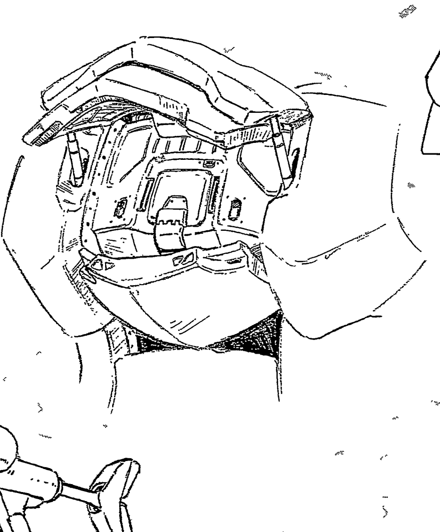
機種分類	：汎用量産型MS
製造会社	：ジオニック社
全高／頭頂高	：17.5／17.5m
本体／全備重量	：50.3／65.0t
ジェネレータ出力	：899kw
スラスター総推力	：40,700kg
センサー有効半径	：2,900m

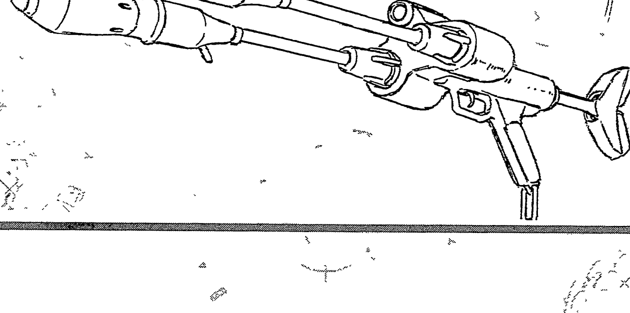
●ジオン公国で最初に完成した実戦型MS。一年戦争時、傑作機と言われた「MS-06ザクII」の原型となった。
　一年戦争開戦時には、「MS-06C ザクII」とともに多数の機体が作戦に参加したが、劇中では主力機はすでに「MS-06」に移っており、「MS-05」はすでに一世代前の旧式機となっている。





ガス弾





ガス弾発射器

ガンダム情報局では、知りたいガンダム情報や身近なガンダム情報についての声を募集している。以下のあて先までどんどんお便りください。なお、今回ガンダム読者参加ゲームでのアンケート部分は集計し次第、このガンダム情報局で発表するからお楽しみに。

★あて先
〒151-0051
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
(株) ホビージャパン
RPGM編集部内
「ガンダム情報局」係まで

番長学園!! シークレットノート

FILE 6：ごんちゃん大解剖

文・構成：寺田とものり　イラスト：森山大輔



ごんちゃん研究レポート



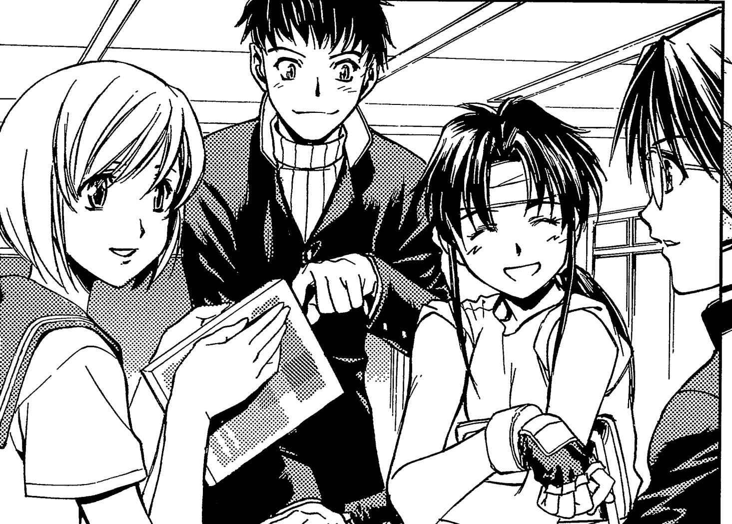
本名＝権田原権三。雷撃の使い手にして、学園最強の証『東の門番』の称号を持つ番長生徒。

一見すると、男の子のような名前の彼女……ごんちゃんこそ、超人類『番長』が拳を交える昭和70年日本を舞台にした物語……闘う！学園アクション『番長学園!!』の主人公だ！

番長学園!!のストーリーの中心となる昭和70年が始まる１年前。番長学園の前身である番町高校は、豪厳帝国による一斉攻撃を受けた。この『炎の七日間』という惨劇の中で、ジューダスとごんちゃんが出会ったことが『番長学園!!』の本当のはじまりなのだ。

炎に包まれる校舎の中、ごんちゃんの前に現れたジューダスは「すべての引き金を引いたのはお前だ」という謎の言葉を告げた。そして、その言葉の意味を知りたければ、13人のしもべを倒し自分の元に来い、と彼女に言い残して姿を消したのだ。

こうして、ごんちゃんの戦いは幕を開けた。彼女は、再びジューダスとあいまみえ、そして謎の言葉の意味を知るために、戦い続けているんだ！



ごんちゃんは番長学園２年14組に所属する、16歳の女の子だ。普段は、お祭り騒ぎが大好きで、普通の恋愛に憧れたりしちゃう……時に番長であることを忘れるくらい、親しみやすい女の子。その能力的な違いから、どうしても溝ができやすい番長と一般生徒の区別なく笑顔を振りまく彼女は、一般生徒にも人気者なんだ！

体内に電気をためる番長能力＝『蓄電能力』。ごんちゃんはこの蓄電能力を利用して、電撃を操る。彼女の技は「体内の電気を放出する」のがメインだけど、自分の身体を避雷針のように使って「雷電を呼び寄せたり」もできるんだ。そんなごんちゃんの悩みは、無意識のうちに放電してしまって、電子機器を狂わせちゃうこと。おかげでパソコンを使うクラブの生徒からは、要注意人物に指定されているらしいぞ。

ごんちゃんのグローブに付いている金属のプレートは、体内に蓄積された電気を放出しやすくして、身体への負担を減らすためのもの。ただしこのグローブはあくまでサポート。別にはめてなくても、彼女は技を使えるんだ！▼







これがごんちゃんの神鳴る拳だ！

番長能力

彼女はライバル！
レイ番長



番長学園出雲校で一年間を共に過ごした、ライバルであり、親友……というよりは悪友。なにげないごんちゃんの一言や行動がレイ番長の逆鱗を逆なでし、レイ番長がごんちゃんをいじめる。番長学園では、毎日のようにそんな光景を見ることができる。

そんな関係だから、ごんちゃんにとってのレイ番長は『こわいお友達』。いつも物陰からレーザーを不意打ちであびせるタイミングを狙っているわ、なにげない一言がきっかけで突然怒りだしたりするわで、ごんちゃんは気の休まる時もないほど(←少し大げさ)。

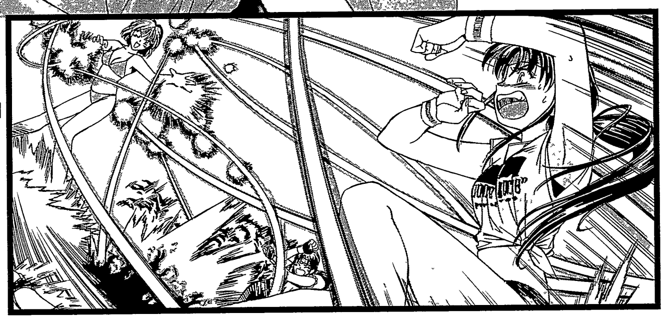
それでもふたりは、互いを認めあった大切な存在だ。門番の仲間に感じるのとは、また違った気安さが、ふたりの間にはあるのだ。



レイ番長とごんちゃんは、番長学園生徒の修行の場、出雲校ではじめて出会った。彼女たちの目的は「トップで卒業」し、本校での門番決定トーナメントの出場資格を得ること。こうして彼女たちは、互いに邪魔をしながら(←主にレイ番長)、夢に向かって技をみがいていたのだ。

しかし卒業試験当日、ごんちゃんの弁当を食べたレイ番長が腹を下すという、実に意外な結末でレイ番長は不戦敗。レイ番長がごんちゃんのことを目の仇にするようになったのはこれ以来のことだ。

レイ番長の戦い方は、中～長距離の間合いを維持して、向かってくる敵を迎え撃つ、『レーザー迎撃術(本人命名)』だ。近距離間合いでの格闘戦を好むごんちゃんとは実に対照的なこの戦い方。しかし、ふたり揃っての実戦では、互いの弱点を補う絶妙のコンビネーションを見ることができる。



迫る敵を迎え撃つのが真骨頂のレーザー迎撃術も、ごんちゃんに嫌がらせをするときだけは、レーザー攻撃術になるぞ！

『四方の門番』は番長学園最強の番長であると認められた番長たちだ。そしてごんちゃんにとっても、門番は特別な称号だ。

彼女の出雲校での特訓は、すべて彼女が門番になるためのものだった。番長学園で最強の座を手に入れることなくして、ジューダスに勝つことなどできない……そんな想いが彼女を衝き動かし、結果、ごんちゃんは東の門番の座を手に入れたのだ。

門番になることは、番長学園のリーダーのひとりになるということだ。それは彼女の存在をジューダスにアピールすることであり、それは同時に彼の13人の使徒に出会う近道でもある。しかし、同時に彼女の肩には「門番としての期待と責任」がかかることにもなっていた。

学園を護る最強の盾！
四方の門番





普段のごんちゃんは、レイ番長よりも、門番の仲間や、学園No.1ヒロイン『披露院菜之』さんといっしょに行動することが多いんだ！

光の翼持つ魔王 ジューダス





悪の豪厳帝国、９人の支配者のひとり。関東支配区の支配者。ごんちゃんが戦い続ける理由は、意味ありげな彼の言葉の意味を知るためだ。

ジューダスは、これまで何度もごんちゃんの人生の転機に姿を現わし、彼女を仲間にしようとしてきた。数多くいる番長たちの中で、なぜ自分でなければならないのか？　その謎を解くためにも、ごんちゃんはジューダスを倒さなければならない。

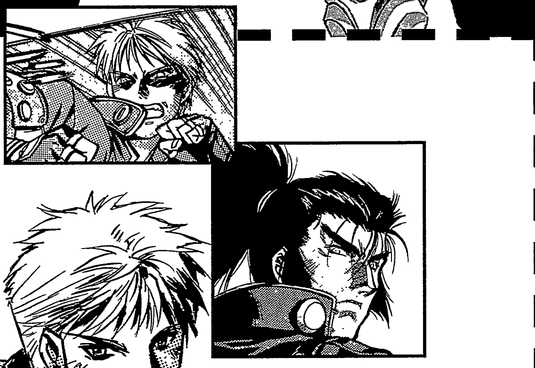
総番長と炎爺斎は旧知の間柄らしく、ふたりの間には、気安い雰囲気が流れている。また、炎爺斎とジューダスは、今から５年前に発生したＰＴＡ動乱において、共に戦った仲間だった。

しかしその後、彼らはそれぞれに道を違えることになる。ジューダスは豪厳帝国の頂点ともいえる支配者に、総番長は豪厳帝国に抵抗する巨大学園『番長学園』の責任者になった。そして炎爺斎は豪厳を抜け、たったひとりで豪厳帝国に反旗をひるがえした。

たもとを分かった彼らは、やがてひとりの少女をめぐって争うことになる。そう、彼らは皆、偶然にもごんちゃんに目をつけたのだ。ジューダスは彼女を自分の軍団に迎え入れるべく。総番長と炎爺斎は自分たちの後継者として。

なぜか彼らの心をひきつけるごんちゃん。彼女が最終的に選ぶのは、いったいどのような選択なのだろうか？

宿敵!!





『門番』という責任に、時に押しつぶされそうになるごんちゃん。そんな彼女の支えになるのが、頼もしい先輩にしてともだちでもある、門番の仲間たちだ。

リーダーたる門番としての心構えを教えてくれる、南の門番、蓬莱降恋。戦いの場における師匠である、北の門番氷刃と、西の門番震王。そして女性としてのお手本で、姉のような存在の雪姫。彼らと共に行動することで、ごんちゃんはすこしずつ成長していく。

番長学園!!の主人公であるごんちゃんと同じように、門番の仲間たちにも、それぞれの物語がある。家族を殺して姿を消した姉を追う恋。氷刃と震王は、一族を滅ぼした北陸の支配者『天妃』との因縁をもっている。同じように、雪姫も天妃となんらかの関係があることがわかっている。

彼らの物語がごんちゃんの物語と交わって、番長学園!!の物語はつむがれていくことになる。

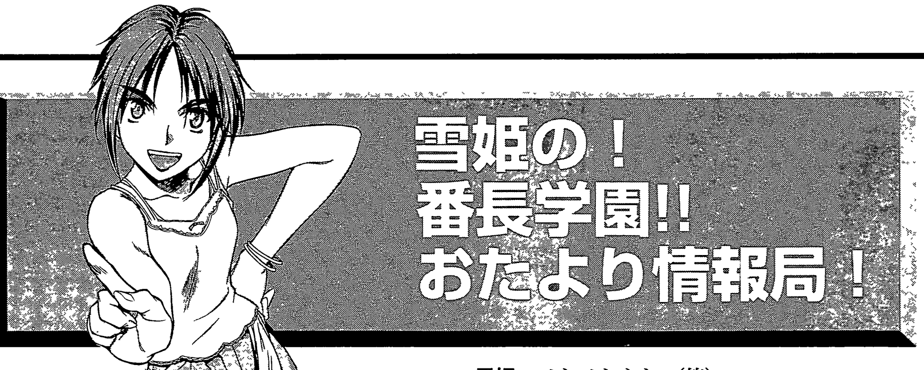


炎爺斎と総番長のふたりは、ごんちゃんの直接の師匠にあたる存在だ。ごんちゃんがまだ中学生だったころに、彼女を保護した総番長は、自分の戦いに関する知識、技のすべてを彼女にたたき込んだ。しかし総番長が番長学園の責任者になってしまったため、現在では総番長の後を受けて、炎爺斎がごんちゃんを鍛えている。

ＰＴＡ動乱の英雄！ 総番長＆炎爺斎



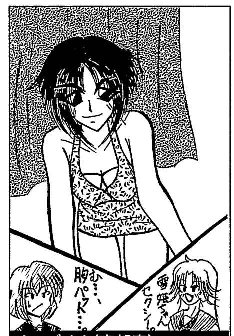
権三の必殺技「ＲＩＯＴ！」。この技は、まだ彼女が中学生だったころに、総番長との山ごもり修行で伝授された技がベースになっているんだ。



雪姫の！番長学園!! おたより情報局！

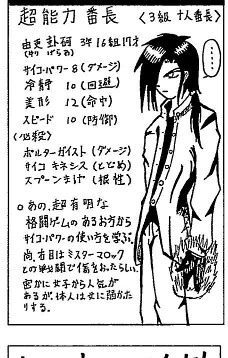
お便り募集！
番長学園!!のコーナーでは、みなさんからのおたより、イラスト、などなどを募集しています！　宛先は下のとおり！
〒151-0051
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
(株)ホビージャパン　月刊ＲＰＧマガジン
『ばんちょにおたよりだぁ！』係

雪姫：「もう今年も終わりだぁ！」の雪姫です！
寺田：でもまだ11月な……
雪姫：すとぉ～っぷ！
寺田：なに？
雪姫：ふふふ……先月の仕打ち、忘れてないかんね！　先月静かにしてた分、今月はわたしがやるのだ！
寺田：どぞ。
雪姫：……そうやってあっさりＯＫ出されても、それはそれで……
寺田：そう？
雪姫：う……じゃ、じゃあ、いっちまいめ！
寺田：神奈川県の大阪神鷹くん。
雪姫：……いや、わたしがやるって……まあいいや。えっと「大阪と聞いて黙っていられなかった」だって。キャラクターの投稿だよ！
寺田：神鷹くんは大阪出身だもんね。ＰＴＡに作られた教化人間。パチパチパンチで衝撃波を出す……
雪姫：ベタベタやん～(笑)！
寺田：ふふふ、そんな大阪神鷹くんに挑戦状だ！東京都の証聖者金子くん！　大阪神鷹くんが以前なしとげた番長47人斬りに……
雪姫：47人斬り……？
寺田：47人のキャラクターを一気に投稿してくれたやつね。それに対抗して……36キャラ！
雪姫：11人いる！
寺田：足りない人数がね(笑)　ただし、クオリティは最高クラス。中でも……
雪姫：高速モード！
寺田：もう!?　じゃあ、兵庫県の平井くん。小説かっこいいよ！　でも、雪菜って雪姫の名字といっしょなんだね(笑)
雪姫：さいしょわたしのことかと思っちゃったい……って高速モードになってない！
寺田：はじめてのお手紙ありがとう！　愛知県の今野くん。イラスト上手なんだけど、文字が小さい！　紙面に載ったときに文字がつぶれちゃうと、掲載できないよ！
雪姫：最低でも５ミリ角はほしいな！
寺田：時間切れ！……ほか沢山のみんなありがと！
雪姫：今月はほんとうにたくさんのみんな、おたよりありがと！

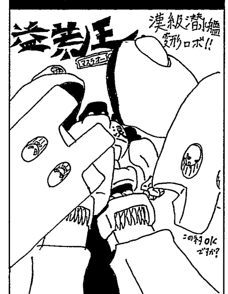


ノーズくん(京都府)
氷刃：……ぷぷっ。
聖蓮：ママセクシーですね(笑)
雪姫：笑うなぁっっっ！

恒川貴春(新潟県)
雪姫：超有名人からサイコ・パワーを習う？
寺田：ベ○様？
氷刃：アテ○かもよ？



ポン太くんＥＸ(群馬県)
雪姫：採用(笑)
真魚：よし、建造開始！
よしなか：よいのか、ハゲ？



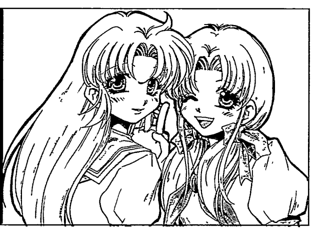


エセ外人(東京都)
氷刃：あれ？　計勇、おまえ門番じゃないだろ？
雪姫：ああ、もう細かいこと言いっこなし！



気温(三重県)
菜之：わたしたちのお人形さんですね。とってもかわいくて、驚いちゃいました。
震王：うむ。完璧な造形だ。
雪姫：こすぷれもあるよ！
氷刃：左からオレと震さんと恋だな。
ごん：ボクは？ボクは？

いろは楓(埼玉県)
聖蓮：このみちゃんと私ですね。
このみ：このみのイラスト少ないからうれし～(笑)





尽未来(東京都)
雪姫：おまけについてた、わたしのイラストありがと～！
寺田：まずは常連！　そして正式採用目指してがんばれ！

少年Ｄ(佐賀県)
寺田：良いね、正統派！
雪姫：同人誌、期待してるよん！
ごん：たのしみだね！





紅井青彦(大阪府)
雪姫：ひさしぶり！
寺田：浪人生！　がんばって、次は結果が出たら手紙おくれ！

小玉隆仁(北海道)
寺田：立つのだ！
ごん：立たなくていいよ。
レイ：なんですって



トゥルーラブ森山日記
ここ２ヶ月ほど何をするでもないのにどんどん日が過ぎていき、精神衛生上よくない日々が続いとります。久しぶりに旅行でもしたいなァと、出不精な僕には珍しい発想がフツフツと・・・

きみも番長-CONへ行こう！

大盛況のうちに幕を閉じちゃった、第３回、番長学園!!公式コンベンション！　北は北海道から西は兵庫まで……全国から40人を超える人が集まってくれました！　そこで、さっそく第４回目の告知でございます～！

さてさて、いきなり応募要項？　ちょっと待って！　実は今回のコンベンションは、今までのとちょっと違うんです！　今まではみんなで集まって、ゲームで遊んだら閉会式やって即バイバイって感じだったんだけど、それじゃあもったいない！　せっかく知り合った番長仲間と、ゆっくりお話ししたいよね！

そこで今回は……

番長学園!!お茶会だぁ！

そう、ゲームが終わった後に、お茶会もしちゃおうって寸法！　番長学園!!ＲＰＧはよく知らないけど番長には興味があるって人も、番長仲間を増やしたい人も、みんなで集まってお話ししよう！

あ、もちろんそんなだから、お茶会だけの参加もＯＫ！　参加の方法は、右の囲みを見てね！



～日程・参加費～

開催日：２月11日(木)
時間　：10:00～17:30(番長-ＣＯＮ)
　　　　17:30～19:30(お茶会)
場所　：東京都北区立浮間区民センター
　　　　（ＪＲ北赤羽駅より徒歩10分）
参加費：番長－ＣＯＮ……500円
　　　　お茶会　　……300円
　　　　両方とも　……800円

～応募要項～

往復ハガキの往信裏面に「住所、氏名、年齢、性別、参加するイベント(番長-ＣＯＮ、お茶会、両方)」を。返信表面に「あなたの住所氏名」を記入の上、以下の宛先まで送って下さい。

〒151-0051
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
(株)ホビージャパン　ＲＰＧマガジン
「番長ＣＯＮに参加するぜ４！」係
〆切：12月１日(消印有効)

なお、希望者多数の場合は抽選になる場合があります。当落の通知は返信ハガキにて行ないます。返信作業がすみやかに行なえるよう、返信ハガキの表には、自分の住所氏名をはっきりと書いておいてください。

開催日程、会場などは変更される可能性があります。その場合は当選通知にて、変更された日程、会場をご連絡します。ご了承のほどお願いします。

番長学園的思考講座

最終回　番長学園!!は熱血ものだ！

いやぁついに番長学園的思考講座も、最終回とあいなりました。番長学園!!ＲＰＧを遊んだり、番長学園!!のキャラクターを作るのに、必要な知識をみんなに紹介してきたこのコーナー。まだまだ話したいこととか未消化なところもあるけど、みんな少しは役にたったかな？

さてさて、最終回たる今回のテーマは『番長学園!!は熱血ものだ！』。みんな、結構忘れていたりするこの事実を再確認！

前回までの講座で、ある程度キャラクターの造形はできるようになったと思います。ですが、何か足りない気がしませんか？　そうです、「ギャグとシリアスのハイブリッド」をうたっておきながら、今までのやりかただけで作ると、ただの「駄洒落バカキャラクター」ばっかりになってしまうんですね。

これはまずい(笑)

そこで、今までの手法で作った「バカ」なキャラクターを「格好よく動かしてやるテクニック」が必要になるわけです。

じゃあ、そのコツとはいったいなんなのか？　なにか共通の文法が存在するのか？

どうですか？　そう、その番長学園!!ワールド共通の文法こそが『番長学園!!は熱血アクションものというジャンルである』という部分なわけです。

それがもっとも顕著に現れているのが、番長学園!!ＲＰＧのルール。少し読めばわかるように、熱血してかっこいい行動を取るために、全体のルールが組まれているのがわかるはず。

必殺技は熱いシーンの盛り上げのため、番長力はここ一番のかっこいい行動が成功するように……

ほらね？　熱血アクションものでしょ？

じゃあ、ここで問題。『熱血アクション』という共通の言語が見つかりましたが、次は何をどうすればいいのでしょうか？

答えは、その言語の文法……つまり『お約束』を覚えること。ええ～っ、おやくそくぅ～って声が聞こえて来そうですが、これは避けては通れませんぜ、だんな(笑)

とはいっても、番長好きなみんなら、これってたいして難しくないよね？　そう、戦う少年マンガのお約束は……キャラクターはみんな『仲間のために戦う』ってこと。

これは、ＴＲＰＧで遊ぶ場合も、オリジナルの番長学園!!キャラクターを作るときもいっしょ。ね、これだけ覚えればいいんだもの、簡単でしょ！

それから最後に、番長学園!!ＲＰＧを遊んでるキミにアドバイス！　それでも自分が浮いている、ゲームの流れを阻害していると感じたならば……そのときはいっしょにプレイしてる仲間を見て、「みんなが喜ぶ」プレイをできるように、みんなの声を聞いてあげて！　ＲＰＧでは、遊んでるみんながエンターテイナー。エンターテイメントは人を楽しませてこそエンターテイメントだもんね！

今月の番長位認定！

★十人番長認定：２月の鷹(高知県)、深淵なるモノ(埼玉県)、ＨＡＤＥＳ(青森県)　★百人番長認定：高島英彦(東京)大阪神鷹(神奈川県)、黒竜王Ｖ(北海道)　★千人番長認定：宇野修一(北海道)、荻野幸一(北海道)反骨士(北海道)

エクソダスギルティー



読者参加ゲームI "現代編"

トレジャーハンティング！ 結果発表!!

「エクソダスギルティー」読者参加ゲーム版、第1弾の結果発表!! ここでゲットした宝物は、12ページからの"未来編"で装備として使用できるぞ!!

第1回『トレジャーハンティング！』最終結果!!

THO(宝物探索協会)より発表された、"Pearl"ランクハンターの最新功績ランクを公表します。

ランク	キャラクター名	プレイヤー名	活動地域	目的	装備
1	風祭凍矢	小座間英樹	南ヨーロッパ	A	⑥
2	チャメル・タチバナ	桐谷重光	南ヨーロッパ	B	②
3	アンジェ・ヴァルファー	渡辺麻衣子	シベリアアジア	A	⑦
4	柊蓮	村上豊	南ヨーロッパ	C	⑧
5	クレア・スティルウエル	中野悟	西アジア	A	①
6	レエル・カーラン	関晴美	西アジア	B	④
7	さすらいのジョー	山際恵次郎	北アメリカ	D	④
8	ルキヘ・ナーシ	近藤賢也	南アメリカ	A	①
9	カイル・エルナード	石原みみう	南アメリカ	A	⑧
10	シェイ・ファンシュ	橋本寿恵	オーストラリア	A	⑦
11	ルカ・カワシマ	川島勝昭	オーストラリア	A	⑥
12	フィン・ファーレン	青木まゆみ	東アジア	A	⑦
13	ユウトァ・ヨシノ	吉野雄太	北アメリカ	A	⑥
14	テイム・フロート	千島明人	東アジア	A	②
15	キャナル・ブレスター	藤立和新	東アジア	B	②
16	ジャーマン&プウ	松浦優司	北ヨーロッパ	B	③
17	小諸小太郎	宮崎律考	東アジア	A	⑦
18	F・ヘリオトロープ	おじゃれ大名	北アメリカ	C	⑤
19	神竜寺炎	徳本宏紀	アフリカ	A	④
20	カノン	柴田麻由	オーストラリア	A	⑥
21	エディー・K・クリス	児玉雄弥	アフリカ	A	④
22	ドンゴ・ドンゴ	小林司	南アメリカ	C	⑧
23	エレン・システィーナ	梅津馨	北ヨーロッパ	A	③
24	月居真美夜	林美帆	オーストラリア	B	⑥
25	ナスティ・アンク	下總崇臣	南アメリカ	B	⑧
26	ザナヴィ・シューマン	江里口健一	シベリアアジア	A	⑦
27	村雨エイジ	鈴木雅之	シベリアアジア	A	①
28	サンナイ	丸山晴久	北アメリカ	C	⑤
29	クリス・ローランド	平野雄介	南ヨーロッパ	A	③
30	獅子獣六	島田智久	アフリカ	A	④

※こ…者参加ゲ…ーテーション用ソフト「エクソダスギルティー」の… …用に独自の解釈を加えて作…ものです。

活動結果

第1回に参加したトレジャーハンターの動向（活動地域と目的）をさぐってみましょう。この結果が未来編の情勢にも関わってくるので、今回からの参加者もしっかり確認してください。

①北ヨーロッパ(参加者中7.6%)	③東アジア(13%)	⑤シベリアアジア(8.3%)	⑦北アメリカ(1%)	⑨オーストラリア(12.6%)
A……62.2%	A……86.5%	A……91%	A……23.1%	A……83.2%
B……18.3%	B……7.1%	B……－%	B……－%	B……11.7%
C……12.2%	C……2.8%	C……5.6%	C……53.8%	C……2.2%
D……7.3%	D……3.5%	D……3.3%	D……23.1%	D……2.9%
②南ヨーロッパ(6.9%)	**④西アジア(7.4%)**	**⑥アフリカ(9.7%)**	**⑧南アメリカ(11.3%)**	**⑩南極(22.1%)**
A……41.3%	A……68.8%	A……87.4%	A……68.3%	A……97.1%
B……30.7%	B……15%	B……5.4%	B……15.4%	B……0.8%
C……14.7%	C……8.8%	C……5.4%	C……13.8%	C……1.7%
D……13.3%	D……7.5%	D……1.8%	D……2.4%	D……0.4%

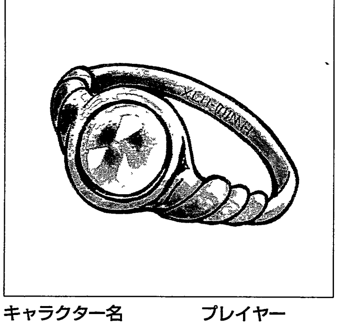
A：宝探し　B：宝どろぼう　C：遺跡強襲　D：遺跡警備

宝物獲得者

トレジャーハンティングの結果、首尾良く宝物を手に入れることができたハンターを紹介します。今回手に入れた宝は12～13ページの未来編のキャラクターに持たせることができます。その場合は、ハガキの装備欄に、手に入れた宝物を示すローマ数字を記入してください。

Ⅰ 火の属性

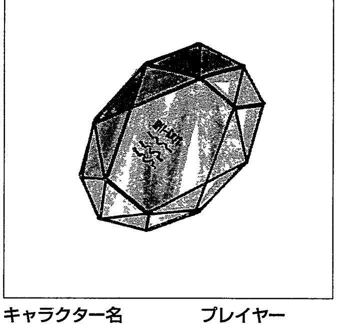
攻撃的な力が秘められている宝です。



キャラクター名	プレイヤー
ルキヘ・ナーシ	近藤賢也
カイル・エルナード	石原みみう
神竜寺炎	徳本宏紀
エディー・K・クリス	児玉雄弥
ドンゴ・ドンゴ	小林司
ナスティ・アンク	下總崇臣
獅子獣六	島田智久
マリア	豊田威司
セディ・ローズ	重和宏
吉見速人	吉見速人

Ⅱ 水の属性

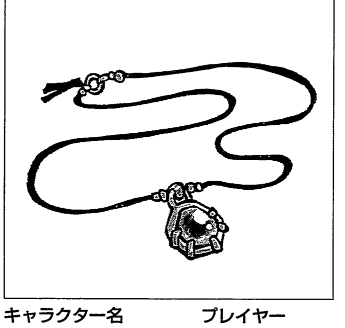
水に関係する、受動的な力を発揮。



キャラクター名	プレイヤー
ジャーマン＆プウ	松浦優司
エレン・システィーナ	梅津馨
クリス・ローランド	平野雄介
クラウド・ディスブラッド	川和昌宏
高宮コジロウ	成田豊
レア・ミディアム	片山美幸
金野鳴樹	長谷川公子
アーサー・ヒルド	川本明
榊みはこ	みはこ
ジャニス・ジョップ	永井正昭

Ⅲ 風の属性

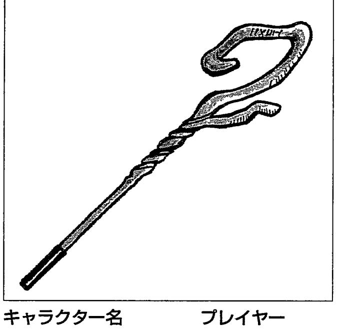
偉大な「知識」を得ることができる。



キャラクター名	プレイヤー
風祭凍矢	小座間英樹
アンジェ・ヴァルファー	渡辺麻衣子
柊蓮	村上豊
フィン・ファーレン	青木まゆみ
テイム・フロート	千島明人
キャナル・ブレスター	藤立和新
小諸小太郎	宮崎律考
ザナヴィ・シューマン	江里口健一
村雨エイジ	鈴木雅之
エルネスト	小松伸英

Ⅳ 砂の属性

大地の守護を受けられる。



キャラクター名	プレイヤー
クレア・スティルウェル	中野悟
レエル・カーラン	関晴美
シェイ・ファンシュ	橋本寿恵
ルカ・カワシマ	川島勝昭
カノン	柴田麻由
月居真美夜	林美帆
ラジェス	小林昭仁
十馬和人	時岡義英
パン・パン	内田大輔
六道ツカサ	山本匠

THO "Pearl" ランク 最新上位4人の活動報告

最新ランクで最上位の貢献度を確認された4人は、近々"Emerald"ランクへのクラスアップが予定されているようです。その4人の最新活動を紹介します。

1 風祭凍矢



ヨーロッパ某所でダウンジングにより遺跡を発見。現在作業中のようです。

2 チャメル・タチバナ

彼が売りに出した発掘品は、フランス政府が発掘中の遺跡よりの盗品というウワサがたっていますが……。

3 アンジェ・ヴァルファー



シベリアの森林地帯で発見した遺跡を調査中とのことですが、現在連絡がとれません。

4 柊蓮

某国で発掘中の遺跡を強襲。雇われていた護衛ごと遺跡の外壁を爆破、大量の発掘品を奪取して逃走中とのこと。

THO総評

事務局長代理 K・シロヤマ

最近の"Pearl"ランクハンターのみなさんの活躍には、THOとしても感銘を受けています。ベテランハンターの動きを見極めながら、少ない予算でよくもこれだけの成果を上げることができたものです。南極に一攫千金を求めて行かれ、無駄足をふんだ初心者ハンターの方々もかなりいたようですが。それにしても、南ヨーロッパは今後、我がTHOにとってもメインターゲットになりそうな感触です。皆さんもご注目ください。

12・13ページに"未来編"掲載!!

バックナンバーと別冊のご案内

バックナンバー

95年12月号
定価866円 (送料132円)
●特集＝悪の美学～野望に燃える気高き姿を見よ！
カッコいいキャラにはカッコいい悪役こそふさわしい。≪悪≫の魅力とは？魅力ある≪悪≫をロールプレイするには？ 様々な角度から、華麗にしてユーモラスな悪の素顔に迫る。

96年3月号
定価866円 (送料132円)
●特集＝マジック：ザ・ギャザリング
ルールの解説、デッキ構築のコツやデュエルの流れを実況中継で解説するなど、マジックをまったく知らない初心者からベテランまで、必ず役立つ情報満載。

96年5月号
定価866円 (送料132円)
●特集＝機動戦士ガンダム
「ガンダム」が本誌に初登場！現在まで続く「ガンダム・ワールド」の原点である“1年戦争”の舞台を振り返る。田中久仁彦の「ファム&イーリー」の新編も掲載。

96年7月号
定価866円 (送料132円)
●特集1＝マルチメディアなＲＰＧ
ＲＰＧはパソコンでどういう風に楽しめるのか？ 関連サイトの紹介やパソコン通信での対戦等の情報満載！●特集2＝Ｇガンダムｉｎ熱血専用「機動武闘伝Ｇガンダム」を題材に「熱血専用」をプレイしよう！

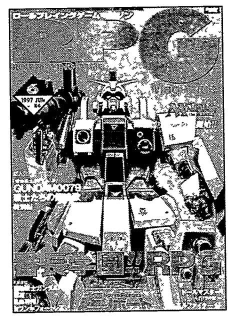
96年8月号
定価866円 (送料132円)
●特集＝ザ・ロボット
巻頭はプレステのゲームソフト「マクロスDIGITAL MISSION VF-X」。また、ボトムズ・ダンバイン・勇者シリーズなど、おなじみのロボットアニメを、テーブルトークＲＰＧで遊ぶ方法をレクチャーします。

96年9月号
定価866円 (送料132円)
●特集＝マジック：ザ・ギャザリング
「マジックに興味はあるんだけど、今から始めても何だか乗り遅れた感じで」なんて迷ってるアナタ！ これさえ読めば立派なデュエリストの仲間入り！また、「セブン＝フォートレス」も大特集だー。

96年10月号
定価866円 (送料132円)
●特集＝ホラー　現代恐怖神話
Ｘ－ファイルに代表される超自然・超科学ブームなど、新しい恐怖が私たちのまわりに出現。異常な犯罪者を描くサイコホラーなど、ホラーの懐は非常に幅広い。これらの新しい“恐怖”をずらりと紹介します。

97年2月号
定価968円 (送料140円)
●特集＝機動戦士ガンダムＲＰＧ
根強い人気を誇る「機動戦士ガンダム」の“1年戦争”の舞台が、いよいよＲＰＧになった！このＲＰＧを目いっぱい楽しむためのルールや戦闘ルーチンの流れ等をわかりやすく解説している。





97年3月号
定価866円 (送料132円)
●特集＝トレジャーハンター1997
ＲＰＧシステムを使って「トレジャーハント」の様々な楽しみ方をたっぷりとお見せします。また、カードゲーム「スターウォーズ」の情報や、大好評「熱血専用！リプレイ第4部」を熱いパワーで届けます。

97年4月号
定価866円 (送料132円)
●特集＝天羅万象　日本の戦国時代をベースに、超人的な能力を身につけた≪者≫、人でない≪人≫、常人の理解を超えた≪機械≫の存在する世界、それが“天羅万象”だ。ＲＰＧゲーマーに絶大な人気を誇る、ファンタジックな作品を大特集！

97年5月号
定価980円 (送料132円)
●特集＝それゆけ！ＲＰＧ探偵団
テーブルトークＲＰＧをまだ未体験のアナタに贈る、ＲＰＧ入門だ。ＲＰＧ探偵団といっしょに、怪事件を解決しながらＲＰＧを勉強しよう！特別付録に「マジック」第5版日本語版のカードが付く！

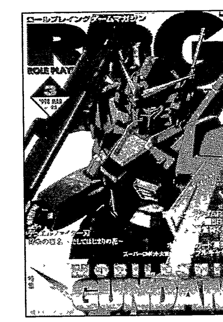
97年6月号
定価880円 (送料132円)
●特集＝番長学園ＲＰＧ!!
ＲＰＧルールも発売され、ますます盛り上がりを見せる「番長学園!!」の秘密に迫る。また、「ＧＡＭＥＳ'97」をコミックを中心にレポートする。

97年7月号
定価880円 (送料132円)
●特集＝機動戦士ガンダム0083
読者参加ゲーム「ガンダム0079戦士たちの鎮魂歌」が終了した次は「ガンダム0083」編に突入だ！その他、ＯＶＡ「機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー」も総力特集でお届けする。

97年9月号
定価880円 (送料132円)
●特集＝マジック：ザ・ギャザリング1997　1997年8月、シアトルにてマジックの最高峰トーナメントである世界選手権が開催された。その日本代表選抜を兼ねた日本選手権の模様を詳細にレポート。ゲームフィギュア特集も見逃せない！








97年11月号
定価880円 (送料132円)
●特集＝ＴＣＧ冬の陣
トレーディングカードゲーム特集が帰ってきた！ 今回の目玉は「ポケットモンスターカードゲーム」。さらに「スーパーロボット大戦スクランブルギャザー」、「水木しげるの妖怪伝」など注目作満載だ！

97年12月号
定価880円 (送料132円)
●特集＝RPG、読参、マジック入門
現在ＲＰＧマガジンには３つの流れがある。ひとつはもちろんＲＰＧ。もうひとつは読者参加ゲーム、そしてマジックだ。これらのゲームそれぞれの面白さや楽しみ方を徹底分析する。これで「ＲＰＧ」は完璧だ！

98年1月号
定価880円 (送料132円)
●特集＝機動戦士ガンダムＲＰＧ
読者に大人気のガンダムＲＰＧ。この号では「1年戦争史」を100倍楽しく遊ぶ方法や、“アドバンストエディション”の情報をお届けする。

98年2月号
定価880円 (送料132円)
●特集＝1998熱血ロボット宣言！
みんなが待ち望んでいた「勇者王ガオガイガー」が、熱血リプレイで登場だ！また、新読者参加ゲーム「機動爆走ウェイガー」がスタート。ロボットたちの熱き魂がここに！

98年3月号
定価880円 (送料132円)
●特集＝機動戦士Ｚガンダム
読者参加ゲームもいよいよ「Ｚガンダム」ワールドに突入する。キミはカミーユを選ぶ？ それともクワトロ大尉？ また、クトゥルフファン必見の「召喚の蛮名」なども掲載。

98年5月号
定価880円 (送料140円)
●特集＝機動戦士ガンダム第08MS小隊
今回の特集は超人気ＯＶＡ「第08MS小隊」。絶賛発売中の「ガンダムＲＰＧアドバンストエディション」にフル活用しよう！ さらに「デュエルファイター刃」などコミックを3本だてでお贈りする。








98年6月号
定価880円 (送料140円)
●特集＝ＧＡＭＥＳ'98
恒例のイベント内容はもちろんのこと、ゲストの先生方のスーパーリポートも大掲載。参加していないみんなも、これを読んであの熱い興奮を味わってくれ！「機動爆走ウェイガーＭＲＣ」も絶好調掲載。

98年7月号
定価880円 (送料140円)
●特集＝機動戦士ガンダム ギレンの野望
セガサターンで大人気のゲーム「ギレンの野望」をＲＰＧＭ流に大特集！ 登場人物名鑑や各イベントの1年戦争年表対応図など、永久保存版資料付き。また、ガンダムＲＰＧ用「ギレンの野望活用ガイド」も掲載。

98年8月号
定価880円 (送料140円)
●特集＝美少女たちの競演 Gの衝撃
「エクソダスギルティー」「猫なカ・ン・ケ・イ」「ギャルズエンジン」といったＲＰＧマガジン推奨の“ギャルゲー”情報を徹底特集！100号記念のトレーディングカード特別プレゼントもあるぞ！

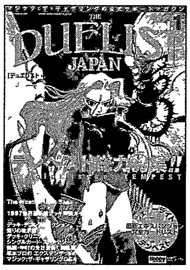
98年9月号
定価880円 (送料140円)
● 特集＝Ｚの時代
ガンダムＲＰＧ第3弾「機動戦士ＺガンダムＲＰＧ」がついに発売決定！「ＺガンダムＲＰＧ」の登場を前に、人間ドラマが魅力のＺの特色を改めて振り返る。ガンダムＲＰＧシステムデザイナーの対談も収録。

98年10月号
定価880円 (送料140円)
●特集＝私の魔法使い
もしも平凡な生活を送っている最中、突然「魔法」を手に入れられたらどうする？ どうなる？「カードキャプターさくら」などを参考に平凡な人生における一大イベント(？)を乗り切る方法を伝授します？

98年11月号
定価880円 (送料140円)
●特集＝マジック：ザ・ギャザリング1998 世界選手権'98リポート
シアトルで行われた1998年世界選手権の模様をいち早くレポート。また、TOP8のデッキの秘密を大公開！ 人気のコミック「デュエルファイター刃」は外伝のアキラ編。

RPGマガジンは毎月2日発売です。

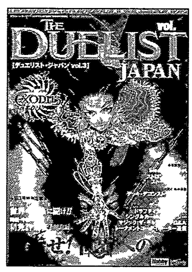
マジック：ザ・ギャザリング



デュエリスト・ジャパンvol.1
定価1,200円
(送料340円)
●『テンペスト』総力特集！ラースサイクルのトップバッター『テンペスト』を徹底分析。異次元の世界へと乗り込んだウェザーライト号の運命やいかに？また、カードリストも完全掲載。



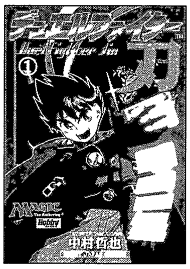
デュエリスト・ジャパンvol.2
定価1,200円
(送料340円)
●『ストロングホールド』を完全攻略！『ストロングホールド』環境への対応。完全カードリストをはじめ、攻略ガイドも充実。またThe Finals'97日本最強位決定戦を徹底検証。



デュエリスト・ジャパンvol.3
定価1,200円
(送料340円)
●『エクソダス』徹底攻略ガイド 世界選手権を始め、プロツアー、グランプリ等の国際大会を総ざらい！ また『エクソダス』の攻略ガイド&完全カードリストも掲載。



デュエリスト・ジャパンvol.4
定価1,200円
(送料340円)
●日本・APAC両選手権の徹底分析 日本におけるトップレベルの"マジック"とは？強豪の強豪たる所以は何なのか？これを読んで、君も最高レベルの"マジック"を知ろう！



デュエルファイター刃
中村哲也著
定価800円
(送料310円)
●マジックを題材にしたコミックがついに単行本化！ 主人公刃とライバルたちとの熱いデュエルと友情の軌跡を描く。書き下ろしの初心者向け入門付き。



マジック：ザ・ギャザリング公式プレイングガイド
定価1,800円
(送料310円)
●マジックを愛するデュエリスト必携のガイドブック。第5版のカードを使い、基本ルールから対戦におけるハウトゥまで、必須の知識を完全収録！第5版完全カードリスト付き。



マジック：ザ・ギャザリング公式百科事典
定価2,800円
(送料340円)
●デュエリスト必携の一冊!"マジック：ザ・ギャザリング"の1,300枚以上に及ぶカードを、すべて写真で紹介。さらにレアリティや各エキスパンションの歴史、各種コンボも解説。

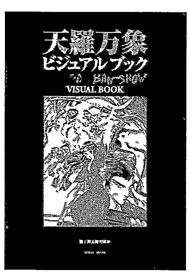
その他
ゲーム書籍など



番町学園!!RPG
定価1,800円
(送料340円)
●痛快学園アクションRPG!!悪の帝国『豪巌帝国』が支配する近未来の日本。愛、勇気、友情、お笑いを武器に超人高校生『番長』が大活躍！



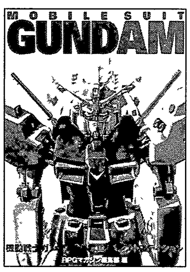
番長学園キャラクターファイル
定価1,500円
(送料310円)
●痛快学園アクションRPGごん、麗王、氷刃ら学園最強の"門番"&豪巌9支配者のデータから、番長学園や豪巌帝国の謎の数々を明らかにする必携の一冊。



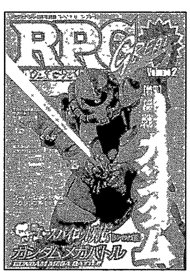
天羅万象ビジュアルブック
定価2,548円
(送料340円)
●もう一つの戦国がここにある！『天羅万象』プレイに重要なキャラクター、背景世界、プレイングガイド等を、豊富なイラスト、図版、テキストで一挙に解説します。



天羅万象ソースブック
定価1,800円
(送料340円)
●『天羅万象ビジュアルブック』に続く、テーブルトークRPG"天羅万象"シリーズ第2弾。新たに"天羅万象"世界の背景設定を追加し、実際のプレイの様子を豊富なイラスト等で紹介。



機動戦士ガンダムRPGアドバンストエディション
定価1,800円
(送料340円)
●大好評のガンダムRPGに新版が登場！"0083"の時代をプレイするためのデータの追加や新ルールを掲載。まさしく究極のガンダムRPGだ！



RPGマガジングレイトvol.2
定価1,200円
(送料340円)
●特集＝機動戦士ガンダム
誕生から20年経った今でもなお、私たちを魅了する「ガンダム」。そんなガンダムのアニメ以外にも広がった世界を総力特集する。



秘境探検ファム&イーリースペシャル・プラス
定価1,020円
(送料340円)
●RPGマガジン誌上で連載、好評だった"ファムイリ"を第1話からルグドゥル編完結まで完全収録。OVA版の全巻誌上ロードショーとキャラクター設定資料付き。



弘司画集『予感』
定価2,854円
(送料380円)
●小説の挿絵・ゲームのコンセプトアートなど、様々なジャンルで活躍中の「弘司」。RPGマガジン本誌掲載の表紙等数十点に及ぶ作品を収録した処女画集、堂々刊行！

通信販売お申し込み方法

お近くの郵便局で郵便振替の払込用紙に必要事項をご記入の上、払込用紙の「通信欄」にご注文品を明記して、下記の口座に商品代金と送料の合計金額をご入金ください。(詳しい郵便振替の方法は郵便局の窓口でお尋ね下さい)

郵便振替 口座番号：00130－5－106531
加入者名：(株)ホビージャパン通信販売係

≪注意事項≫

送料：1～10冊までのご注文で、送料の合計が350円を超える場合、10冊までならば冊数に関わらず送料は350円のみで結構です。(沖縄・伊豆七島など一部離島の方は、通常の料金となります)

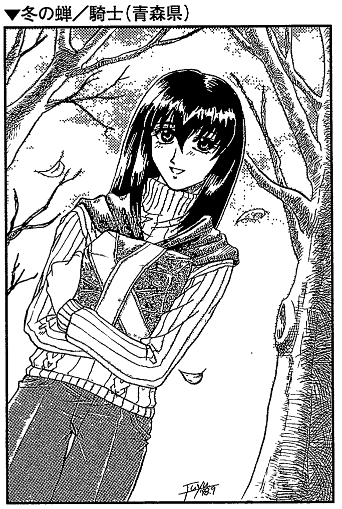
お釣：ご入金の際は、お釣の出ない様にお願いします。また、お釣が出た場合、返金致しかねることがございますのでご注意ください。

品切れ：在庫僅少の品もございますので、ご注文の品物が品切れとなった場合は切手での返金となります。

期間：お申し込みから商品のお届けまでには通常2～3週間かかります。予めご了承下さい。

●ぶん：安藤昌季、鷹海和秀と編集部　まんが：鈴木弥子、斎藤寛子

▼冬の蝉／騎士（青森県）



今月の1枚！

THE READERS' COLUMN

千客万来

RPGマガジン101号「イラスト・オブ・イラスツ」

★カラー部門★	★モノクロ部門★
第1位　P.35／田中久仁彦	第1位　P.77／思い当たる
第2位　P.1／佐野浩敏	第2位　P.114／田島直
個人別集計第1位　田中久仁彦	個人別集計第1位　思い当たる

読者の声から

●なぜアレックスのヤツはいつもルールを間違えますか。もしや“修正”ねらい？（リベルタのデュランくん）
●10ポイント以上獲得できず、入賞もできない。これもAdのせいだ!!　ナタリーさんに修正を！（リベルタのラックスくん）
Ad：待てッ！　最初のは確かにオレが悪いが、その次のは……。
●アレックスのアニキ～。ぜひお供させてくだせぇ。（FC.60のヒュージくん）
Ad：くっ、既成事実が作られていくッ！
●終わりだぁ！（東京都の小薮くん）
●D・D・T!!（大阪府の安富くん）
Ad：この修正は！「だって、どうしても、ターゲットはメイリン」光線！
●う……猫耳……メイリン……。くじけてしまいそうだ……。（山口県の林くん）
Ad：ううっ！オレの……弱い心にッ……ハイ……めい……りんサ……。
●リーダーズコラムに「カオスギアについて」という見出しが出ることを祈って………。（東京都の藤木くん）
Ad：はっ、藤木くんの祈りが奇跡をッ！てなわけでいくぞ！　リーダーズコラム！

「カオスギア」について

●10月号の特別付録により、カオスギアに手を染めた……。（愛知県の音羽くん）
●2枚目……田島先生。あなたも罪な人よ……。（群馬県の中里見くん）
KEN：うーん。まさかこんなにたくさん田島先生の色香（？）にひっかかる人がいるとは……。
●カオスギアのページを増やして。『バカ博』独り立ちとか！（群馬県の久保くん）
OH：……あなた、あんな脳がとろけそうなコーナーを、1ページも2ページも3ページもやれと……。

特集「わたしの魔法使い」について

●「さくら」も「ララ」も大好きです。「さくら」のクロウカード、詳しく特集してほしかったなぁ。（三重県の坂口さん）
KEN：いや～一体何枚あるんでしょうね、あれ。“フライ”か“ウィンディ”どちらか1つでいいから欲しいですねぇ～。
●魔法少女おおいに結構。こういうやつ、またやってください。（東京都の渡部さん）
KH：なんかスゴく好評なので、近々またやってみますかねぇ。

ガンダム関係について

●TCG『ガンダム・ウォー』すごく楽しみです。読者みんなで史上最強のTCGを作ろう！（神奈川県の与安くん）
●ガンダムトレカの付録は、カバードかな（笑）。（熊本県の宇野くん）
KEN：前回ガンダム読者参加ゲームハガキのアンケートで返ってきた皆さんのご意見、とっても役に立ちました。発表は来月になるのでよろしくね。ちなみにカバードはちょっと……努力します。
●もっとガンダムRPGリプレイをやってほしい。（東京都の石井くん）
KEN：今月末発売のRPGマガジングレイトでリプレイ＆シナリオが載りますよ。



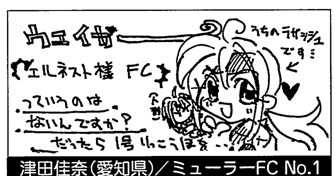
板川な奴（東京都）／旅芸人
Ad：むっちゃカワイイピエロやんけ……てなわけでゲット＆掲載！　と思ったらエンチャンターなの？　びっくり。

マジック関係について

●増ページ！　来々!!魔法風雲會！（埼玉県の内海くん）
KH：そんなみなさんの期待にお応えして、今月号は増ページしてます。
●いつもマジックのコーナーを見ています。黒単ウィニーの簡単なコンボがあれば教えてください。（大阪府の山本くん）
OH：う～ん、あんまりコンボらしいコンボって黒単ウィニーにはないですね～（無くても強いですし）。《暗黒の儀式》＋《カーノファージ》（or《肉占い》）3体がやはり野蛮でいいのでは？
●mWo続編希望！（青森県の平山くん）
KEN：そうだ！　われわれは編集長の横暴になんて負けないぞ!!
KH：誰の横暴だって？

読者参加ゲーム「機動爆走ウェイガー」

●クレジットでマックさんの目が治るなら、オレ今回走らない！　500cr.リーダーにあげてください。もう個人主義的チームじゃダメだよ！（ブルースターのシムくん）
Ad：くぅ～、熱いッ！　さて。10月号募集のナタリーFC会長発表！
●ポイントは8P。私が会長になった暁には、会員のトップランカーに「ナタリー様愛の百叩き」券をプレゼントすることを誓う！（ベルンシュタインのギムレーくん）
Ad：てな、熱き希望者が45人も！でもね。
●ボク、19点とりました！（必死）（リベルタのキディくん）
Ad：うっわ～。アメリカステージ優勝者やん。いうわけでキディくんに決定～！



津田佳奈（愛知県）／ミューラーFC No.1
Ad：女性読者様の要望に応え、ついにミューラー（エルンスト様か）FCも！　ところで、手に持つのはエルンスト人形？

「召喚の蛮名」について

●「召喚の蛮名」さすが！　ダークで奥が深いマンガです。6°＝5 の意味は不明だけど……。（愛知県の中野くん）
KEN：知らないほうがいいんです。知らないほうが……。
●最初のマザーグースと先生の行動がツボにハマりました。栃草さんカワイイッスねぇ。（愛知県の長谷川さん）
HR：長谷川さん、よくわかりましたね。今回のエピソードの中で北原先生が口ずさんでいるのはイギリスの童謡マザーグースの一説です。ちなみに6°＝5 は大達人を記号で表わしたものだと考えてください。「召喚の蛮名」にはいろいろな情報が明示・暗示されているので、それを読み解くのもおもしろいかも。来月号をお楽しみに。
KEN：あれ結構好きな歌だったんですけど……。どうせならクツに住んだり、おつむのてっぺんにタマ撃ち込んだりのほうがお似合いなのに～。

「デュエルファイター刃」について

●アキラの引きって舞を上回るんじゃないでしょぅか？　刃、俊戦は引きだけで勝ってるような……。（宮城県の三浦くん）
OH：……ギクッ。
KEN：シ、シンクロ率？
KH：何を慌ててるんですか。引きが強いのは強者の必須条件ですよ。
●さくら：久川綾さん、まどか：飯塚雅弓さん、俊：石田彰さんでしょう。さてフェルプゥは？（鹿児島県の千葉くん）
KH：やっぱり「？」さんでは？
Ad：タマですか？（笑）

その他の意見

●番長学園のストーリーを知りたいのですが、どうすればいいですか？（RPGM買ったの最近なので）（千葉県の北岸くん）
HR：番長学園!!について知りたい人は『番長学園!!RPG』と『番長学園!!キャラクターファイル』を買ってちょ～だい。書店のゲーム関連書籍コーナーなどに置いてあると思います。なかったら書店の人に「取り寄せてください」ってお願いしましょう（134～135ページの広告も見てね）。
●KENプレ希望！　ほら、ちゃんと読んでる（笑）。（愛知県の後藤くん）
KEN：ありがと～。でも抽選もちゃんとするからね。
●10月号「ギャルズエンジン」は、マンガネタや、文章表現に役立ちそうな話でした。担当氏ナイスです！（東京都の下総くん）
KEN（担当代表）：かるき先生、TONY先生に応援のお手紙を！　きりしま帝国あての手紙も待ってます。
●オラタン、設定のほうをもっと公開してください。（大阪府の力石くん）
HR：まだ公式設定が発表されていないので、本誌でもお伝えできないのです。スイマセン。当然スゴイはずなので、手に入ったらばば～んとやりますよ、ばば～んとね。
●うちの嫁さんは「ソウルのお値段」だけは見てます。（三重県の原田くん）
はぬ吉：原田くんのお嫁さん～！　三重県ではどんな景品がありますか？　これからもどんどん景品紹介増やすから待っててね！
●単刀直入に申すっ!!「ロゼッタ追っかけ課」を設立願いたい!!（茨城県の松崎くん）
はぬ吉：ばかも～ん。警察にそんなもの作れるか！　せめて「ロゼッタ追っかけ隊」にしなさい（←何か違う）。
Ad：じゃあオレはアカネのがいい（笑）。
●「教えて！RPG探偵団」の4コママンガで10分ぐらい笑ってしまった。毎回面白いです。（鹿児島県の田代くん）
Ad：最近、じわじわ人気上昇中の斎藤寛子先生のマンガ。今回は人気投票でも、かなり上位にランクインしています。

◇

遷：挫折の味は苦い……。



教えて！RPG探偵団

文：安藤昌季
コミック：斎藤寛子

第19回 ガンダムRPGのシナリオ作成方法を教えて！

太一：今回は西内亘くんの質問「ガンダムRPGのシナリオ作成方法を教えて！」に寄せられた、みなさんの回答を紹介します。
輝：では、まずは美作マコトくんから。

世界観からの逸脱は避けるべきでしょう

P.N.美作マコトくん（北海道）の意見

ガンダムRPGのシナリオ作成について、私なりの意見を述べたいと思います。

①小隊ものが適している（と思われる）

他のTRPGと同じく、ガンダムRPGでも、PCは4～6人程度（つまり小隊もの）が適切です。この人数で、各人がまとまった行動を取れるようなシナリオにすると、マスタリングの負担が軽いです。

PCを「1部隊」にくくって、その中で各人に自由な活動をしてもらう。いわば制限付きの自由度ですが、制限があるだけにシナリオ作成も楽になると思います。

②「外伝もの」もおもしろい

アムロやシャア、ランバ・ラル、マ・クベなど、ガンダムの世界には、魅力的でユニークな登場人物が大勢います。

これらのキャラクターと直接絡めるのも、このゲームならではの楽しさですが、彼らから距離を置いて、GM独自の切り口からガンダム世界にアプローチするのも面白いでしょう。例えば、原作では映像化されていないU.C.0081～0082に、オリジナルの外伝ものを挟むのはどうでしょうか？

◇

要注意なのは、ガンダムの世界観から大きく逸脱するシナリオは避けるべきということ。例えば「謎の宇宙生物が襲ってくる」といったシナリオだと、ガンダムファンは「引いてしまう」こともあるでしょうし。

太一：外伝はいいよね。特に戦前・戦後は戦いの規模が小さいから、PCが活躍しやすいし。でも、シャアみたいな有名キャラと絡ませるのは、この前失敗……（泣）。
輝：あれはお前が悪い。**「NPCなのに自分で話を進めて、PCよりも全然強い」**上官がいたんじゃ、そりゃやる気なくすぜ。
太一：じゃあどうやって使うんだよ？
輝：有名キャラをシナリオに出すなら、**①「強大な敵」②「敬愛する上司」③「無茶な命令を押しつけてくるイヤな奴」**といったとこだな。応用として**④「有名な部隊・施設の出身者」**という方法もあるだろう。②③の場合なら戦闘に参加させず、命令（シナリオ）を伝える役にするのがいいかな。
太一：なるほど。ところで④って何だい？
輝：「セイバーフィッシュでザク4機を落とした一週間戦争の英雄」「フラナガン機関から派遣されたニュータイプ」など、**スゴい経歴のキャラは、有名キャラを出すのと同様に、PCに一目おかれる**ってこと。
太一：確かに。これならPCが勝っても問題ないし、「そいつはシャアじゃないよ～」とか言われないもんね。じゃあ次の意見。

類似したアニメの物語の流用がお手軽です

P.N.FACTORY500くん（愛知県）の意見

もっともお手軽なシナリオ作成方法として考えられるのが、ガンダムに類似したロボットアニメ（「ダグラム」など）やコミックの物語を流用することでしょう。ただし、こうした物語は、主人公や主要キャラなど特定のキャラ、いわゆる「キー・キャラクター」を中心に構成されていることが多いため、そこを踏まえてシナリオに流用する必要があります。キー・キャラクターの役割を受け持ち、シナリオをリードするプレイヤーがいないと、物語が動かないのです。それ以外の方法としては、ガンダム世界の「戦争もの」「ロボットもの」という先入観を外してみるのはどうでしょうか？

①「戦国○衛隊」もの

PCが異世界に召喚されて、伝説の巨人として魔王と戦う。もしくは歴史の転回点（関ケ原の合戦など）にタイムスリップして、歴史を変えるかの決断に直面する。補給はないので「弾薬ルール」がスリリング。

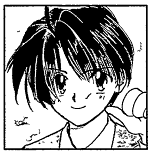
②失業した元軍人の凸凹コメディー

終戦により失業したジオン＆連邦のパイロットが、作業用MSでコロニー建設現場を渡り歩いているうちに、さまざまな事件──金塊があるといううわさの幽霊船探索や、終戦を知らずに漂流する旧ジオン軍の残党に遭遇する。「0083」と絡めて、決起するデラーズフリートを前に、PCの進むべき道を探る人間ドラマもいいでしょう。

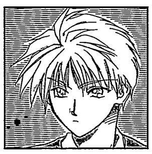
輝：ふむ、アニメの話の流用は基本だよな。
太一：だけど、少し問題があって……。アニメなら見てて楽しいからいいけど、まん**まTRPGシナリオにするとエピソードが短すぎて、ボリューム不足**かな～、と。
輝：「前後編」の回を参考にするとかさ。
太一：その手があったか（笑）！　でもFACTORY500さんの言う「キー・キャラクター」、つまり「軸」の問題はどうしよう？
輝：確かに**TRPGシナリオでは「参加PCに活躍場面を均等に用意する」**のが普通だけど、映画・小説などのシナリオは、逆に**ほとんどが、「軸」のキャラを中心としたエピソードだけで構成されている。**メンツの合意を得られるなら、**TRPGでも「軸」を中心としたシナリオにしたほうが「話の密度」は高くなる**んじゃないか？
太一：でも、それだと「軸」を担当する人以外が楽しめないんじゃ……。
輝：考えてみろ。普通、他のプレイヤーと「同じ性格・能力のPC」は作らないよな。
太一：そりゃあ、**PCの性格が重なると、互いのキャラの活躍場面が食い合うからね。**
輝：そう、**キャラの性格が重ならないように「対比」させるのがキャラ作りの基本**なわけだ。**「活躍場面が食い合わないように、同じ性格を避ける」なら、「軸」のPCを中心に物語が展開しても、別のPCの活躍の場を作ることはできる**んじゃないか？
太一：あっ！　「全員が平等」という遊び方もあるけど、「軸」のPCの回りを「親友」「幼なじみ」などのPCで固め、ドラマを支えるのも一つの遊び方ってことか！
輝：アニメのゲームだしさ（笑）。あとは「軸」が複数いるシナリオもいいな。「主役級キャラが目的を競い合う」みたいな。
太一：でも「軸のPCを担当するプレイヤーが能動的に動かない」場合の解決策は？
輝：①**「GM発言で、直接PCの行動を（複数）提案する」**②**「話したくなる状況を、シナリオ側で用意」**っていうのはどう？ ②は、FACTORY500さんの言う「歴史を変えるか、という決断にPCが直面する」ってこと。まあ**「戦国自衛○もの」とかだと、美作マコトさんの言う世界観の問題もあるし、予告なしでやるのはマズい**けどさ。
太一：「ア・バオア・クーから脱出するキシリアの巡洋艦の近くにPCが」とか？
輝：ああ。**戦闘には「ドラマ性」を与えると盛り上がる**しな。今の例なら、ただ戦闘するだけで歴史を変える可能性が…（笑）。
太一：（笑）。あと、**今月末発売の「RPGMグレイト」に、ガンダムRPGのシナリオ＆リプレイが載る**そうだから（←俊直さん情報）、参考にしてね（宣伝（笑））！
輝：さて、募集テーマは滋賀県の高津順一くんの「**GMは、PCの自由をどの程度まで認めればいいのでしょう？　シナリオ内の選択肢が膨大になって……（泣）**」です。
太一：締切は11月25日必着！



登場人物



風間太一
親戚の俊直にRPGを教えてもらい、ハマりまくっている中学2年生。プレイヤーとしては猪突猛進型で謎解きとか苦手。



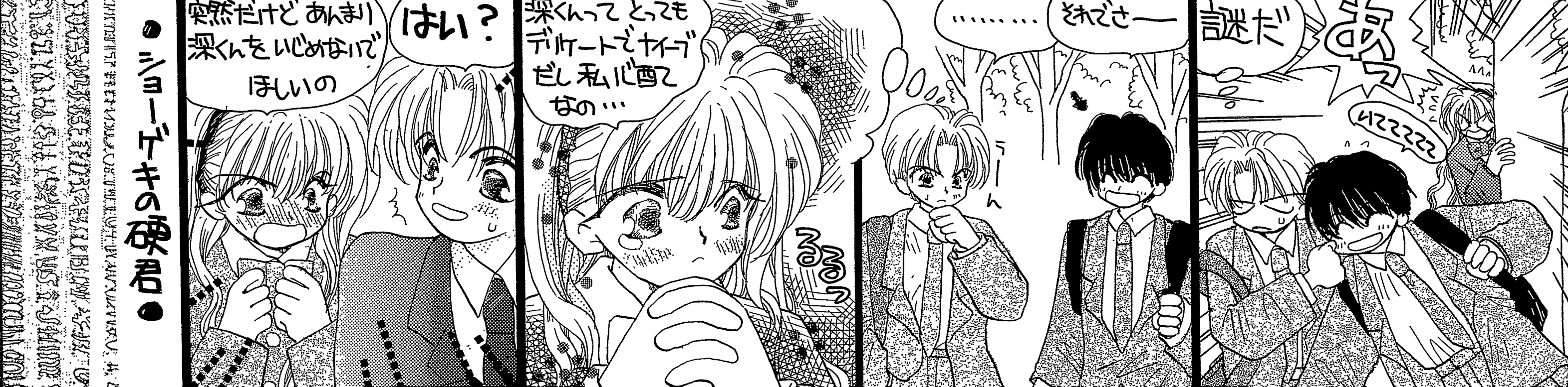
宮尾輝
クレバーなプレイを好む太一の親友。科学部所属だけに理論的。ルールにも強いタイプである。

The Readers' Column 応募要項①（文章投稿）

読者の声から
編集部に寄せられた意見を掲載します。アンケートハガキの意見が中心だけど、封書などでの投稿も大歓迎！

教えて！RPG探偵団
「教えて！RPG探偵団」はTRPGに関する質問や意見に、RPG探偵団（と読者）が答えるよろず相談箱です。
●ホビージャパンから発売されているTRPGルールへの質問
●TRPGの遊び方全般に関する質問と、それに対する返答ハガキ
●TRPG関係のアイデア発表（遊ぶ上での工夫やハウスルールなど）
に対するハガキを掲載します。

あて先：〒151-0051渋谷区千駄ケ谷5-26-5 ㈱ホビージャパン　RPGマガジン編集部「リーダーズコラム」係



冒険者求む

パーティーより

宮城県

●T・RPGと文化
②〒981-0212松島町磯崎字西の浜2-2
③三上英嗣
④3名（12〜15歳）
⑤98年7月
⑥会誌発行及びコンベンションの企画、月1回サークル活動
⑦手紙（必ず封書）で、氏名、学校名、住所、自己PRを書いて②まで連絡を
⑧当会の規定を守れる人ならOKです。初回活動者には場所代の他に入会金として200円を支払って頂きます。

茨城県

●未定
②〒316-0036日立市鮎川町6-18-5
③小松悠
④1名
⑤98年9月
⑥月1〜2回公共施設でTRPG
⑦住所、氏名、年齢、TEL、自己PRを②まで
⑧中学〜高校生までの方を募集します。性別・国籍は問いません。初心者大歓迎です。

埼玉県

●グループファンブラー
②〒360-0111江南町押切2567-2鈴木方
③保枝純央
④約30名（15〜30歳、女性5名）
⑤94年12月
⑥月1回日曜日、熊谷市の公共施設にて
⑦住所、氏名、年齢、自己PRを明記の上、②までご連絡を
⑧初心者からベテランまで一緒に楽しくプレイ。1月31日コンベンション開催。

●ナイト・ビフォア・アーマゲドン（仮）
②〒369-0115北足立郡吹上町本町5-5-15
③金子則夫
④4名（19〜23歳）
⑤98年7月
⑥毎月第2、4日曜日に公共施設で
⑦住所、氏名、年齢、TRPG暦を書いて②まで
⑧ソードワールド中心に色々なゲームをやっていきたいです。まずはご連絡を。

東京都

●BLOSSOM
②〒178-0063練馬区東大泉2-18-10嵯峨コーポ202
③砂川智志
④20名前後（18〜26歳）
⑤98年8月
⑥月2回日曜日、西武池袋線練馬を中心とした公共施設にて
⑦住所、氏名、年齢を明記の上、返信用切手同封にて連絡下さい
⑧会員制のTRPGサークルです。会費は月500円もしくは半年2,000円。中学生以下はご遠慮下さい。

●サークルPPD
②〒165-0033中野区若宮1-51-3ライトピアファンシー105
③對馬清志
④20名（16〜32歳）
⑤93年
⑥目黒区、中野区の公共施設で毎月第1、3日曜日にSW、ガープスなど。新規システム開拓奨励
⑦氏名、年齢、住所（少しでも早くという人は電話番号）を明記の上、②まで。申し訳ありませんが中学生以下はご遠慮下さい
⑧楽しくプレイしましょう。初心者（GM、プレイヤー）サポート体制あり。3か月2000円の会費を頂きます。

●スチームエレメント
②〒110-0001台東区谷中1-5-9-208
③安藤昌季
④7名（16〜25歳）
⑤93年1月
⑥月1回程度メンバー宅で天羅、番長、熱血、ガンダム、オリジナルなどをプレイ
⑦住所、氏名、自己PRを明記して②へ
⑧“ロールプレイをする楽しみ”を重視して仲良く遊んでいます。演技が好きでノリがいい人はぜひ！　本作りも企画中。

●初心者の城らぴゅた
②〒169-0072新宿区大久保2-17-8
③和田真枝
④14名（15〜19歳）
⑤94年ぐらいかな
⑥月1回日曜日に公共施設にてTRPGプレイ
⑦②にお手紙下さい
⑧初心者大歓迎。マナーの守れる方、お手紙待ってます。

●樹（いつき）
②〒183-0014府中市是政2-29-2-303加藤方神崎龍馬「RPGサークル樹」
③佐藤英一（さとう・ひでかず）
④3名（20〜30歳）
⑤98年9月1日
⑥月1回コンベンション開催
⑦自己PRを書いて連絡先まで
⑧人の輪（和・話）作りを第一に、みんなで楽しく仲良くをめざすサークルです。

●猫帝国
②〒175-0094板橋区成増4-28-15
③佐藤公孫枝
④14名（女性6名）
⑤98年4月
⑥毎月第2日曜日、アクトホール（板橋区成増区民センター）集会室（和室）にてコンベンション開催。月1回程度会員宅にて真女神転生Ⅱ、D&Dなどを予定
⑦住所、氏名、年齢、TELを明記し、返信用封筒同封の上②まで
⑧きたれ！ 帝国臣民！ 皇帝亡き今、皇女を盛り立て、帝国の歴史を紡ぐのはあなたです。女性・初心者大歓迎。

●「REALWORLD」
②〒142-0041戸越1-26-19　佐々木信敬
③唐戸岳彦
④4名（20代後半〜30代前半）
⑤98年6月13日
⑥毎月1回第2土曜日、品川区大井町周辺の公共施設にてコンベンション開催
⑦住所、氏名、年齢、自己PRを記入し、90円切手と宛名シール同封の封書にて②まで
⑧「コンベンションも社会の一部」をスローガンにRPGという同じ趣味を持った者同士が楽しくプレイできる環境を提供しています。高校生以下の方はご遠慮下さい。

神奈川県

●未定
②〒225-0013横浜市青葉区荏田町1291
③高橋秀和
④2名（22歳）
⑤98年8月
⑥月1〜2回日曜日に代表者宅にて活動
⑦連絡方法、氏名、年齢、できれば自己PRを②まで
⑧まだ生まれたばかりのパーティです。皆さんと力を合わせてフレンドリーな活動の場を作っていきたいと思っています。

●NEWDEAL
②〒210-0911川崎市幸区幸町2-694すみれ荘3号室西村純一方神部まこと
③神部まこと
④8名（20〜30歳、女性2名）
⑤94年8月
⑥毎月第2土曜に川崎市内の公共施設にてコンベンション開催。第4日曜に定例会
⑦②まで。もしくはコンベンション会場にてお声をおかけ下さい
⑧年齢、経験は問いません。TRPGを通じてコミュニケーションの輪を広げたい人、一緒に楽しみましょう。

●S.E.S
②〒232-0072横浜市南区永田東2-38-18-309五月女方「Rubby」係
③真澄
④7名（17〜18歳、女性1名）
⑤95年6月
⑥月1回程度、会員宅又は公共施設で活動
⑦住所、氏名、年齢、TEL、自己PRを明記して②まで（11月30日消印有効）
⑧場所を提供できる方、初心者、女性（男女とも20代まで）大歓迎。さぁ今すぐ連絡を！　99年度新メンバー募集名。

新潟県

●DuelKnight
②〒949-6772六日町大字二日町73
③富岡英二
④6名（12〜14歳）
⑤98年8月
⑥代表者宅で月1、2回マジックの勝負、交換
⑦住所、氏名、年齢、TELを明記し②まで
⑧初心者歓迎！　上級者大歓迎！　老若男女OKなので、どんどん手紙を！

長野県

●グループISC
②〒392-0001諏訪市大和3-21-8
③後藤和彦
④10名（19〜25歳）
⑤96年
⑥月2回、市内公共施設でTRPG
⑦連絡頂ければ案内状を送ります
⑧新規会員を募集します。TRPGに興味のある方、経験問わず歓迎します。

愛知県

●吟遊詩人PAΨΩΔOZ（ラプソードス）
②〒483-8258小牧市久保一色南2-301
③大須賀貴幸
④3名＋α（24歳の男女）
⑤90年ごろ
⑥月1回コンベンション、会報発行、オリジナルゲーム作成
⑦自己PRと80円切手同封で②まで
⑧入会条件は興味とやる気があること。他サークルとの交流も行ないたいと思います。

大阪府

●サークル・オンワード
②〒591-8023中百舌鳥町6-998-3-5-927
③山本訓生
④7名（16〜24歳）
⑤93年11月1日
⑥大阪・神戸を中心に月1〜2回の例会とコンベンション。会誌の制作
⑦一度サークル活動に参加して下さい
e-mail:ruafa@big.or.jp
⑧サークル名の通り向上心を持ち、色々な楽しみを覚えていく。

●エレガントチョロゲ
②〒534-0021都島区都島本通3-15-13
③芦港絢一
④4名（14〜22歳）
⑤98年5月
⑥会員の都合の良い日に会員宅か公共施設にてTRPG、TCG
⑦住所、氏名、年齢、ゲーム暦、自己PRを書いて②まで
⑧年齢層が低いサークルですが気にせずに。中高大生、性別は問いません。どんな方でも歓迎します。

兵庫県

●青いD8
②〒654-0142神戸市須磨区友が丘2-32
③乾　洋
④約20名（17〜31歳）
⑤96年
⑥月2回定例会及び年2回コンベンション
⑦自己PRを書いて②まで
⑧TRPGメインで、たまにボードゲーム等もやっています。年齢・性別問いません。

広島県

●サークル「ブレインズ」
②〒722-0052尾道市山波町471-1
③東　誠
④6名
⑤97年9月
⑥代表者宅でTRPG／福山、尾道での月1回イベント開催
⑦住所、氏名、年齢、電話番号、参加時間を記入し、返信封筒同封の上②へ
⑧会員の送迎もしています。

プレイヤーより

●モンスターコレクションTCG
②〒992-0342山形県東置賜郡高畠町大字竹森4304安部知弥、25歳、ゲーム暦12年
③私の周りにはモンコレする人があまりいません。誰でも結構です。「私を誘って下さい!!」カードのトレードもお願いします。

●TRPG（SW、ガンダムセンチネルなど）
②〒380-0913長野県長野市川合新田746峯村晴樹、22歳、ゲーム暦4年
③ブランク3年で再びTRPGをやりたいと思います。サークルなどで仲間に入れて。

●TRPG、TCG等ゲーム全般
②〒487-0017愛知県春日井市高座台5-2-1サンハイツたかくらB-401外山雄介、16歳、ゲーム暦2年ぐらい
③市内で活動中の上級者／初心者どちらでも構いません。拾って下さい。まずは手紙でご連絡を。

●テーブルトーク
②〒675-1366兵庫県小野市中島町217-1荻原康仁、26歳、ゲーム暦約6年
③e-mail:k-kazusa@mva.biglobe.ne.jp北幡近辺でRPGやってる人、やってみたい人、ご一報下さい。地元のゲーム仲間がいないもので……。

●ソードワールド完全版、ガープス
②〒699-3222島根県那賀郡三隅町大字折居1181-2谷平博、15歳、ゲーム暦2年
③ルールなどは大丈夫です。マスターも多少できます。近くのサークルの方、ハガキで連絡下さい。

●央華封神、モンコレ
②〒761-8076香川県高松市多肥上町377-16西川揚介、27歳
③高松近辺で遊んでいる方いたら、誘って頂けないでしょうか？これからやってみようっていう方でもOKです。

RPG情報部

コンベンション

北海道

●「風と共に去りぬ」コンベンション
日時：11月3日（祝）10:00〜18:00
会場：札幌北区民センター
交通：地下鉄南北線北24条駅より徒歩10分
内容：TRPGフリープレイ
会費：400円
連絡先：〒001-0910札幌市北区新琴似10条1-1-10-201TTR企画矢神はるか

●One1/2①②
日時：11月8日（日）9:00〜13:00（①）
11月8日（日）14:00〜18:00（②）
会場：札幌市民会館
交通：地下鉄大通り駅より徒歩5分
内容：TRPGフリープレイ
会費：200円
連絡先：〒001-0910札幌市北区新琴似10条1-1-10-201TTR企画矢神はるか

東北

●第6回DICEコンベンション
日時：11月15日（日）
会場：パルシティー仙台5F仙台中央市民センター第2セミナー室（30名）
交通：JR仙台駅より徒歩10分、現地集合
内容：TRPGフリープレイ
会費：400円
連絡先：〒980-0004仙台市青葉区宮町2-2-15タナベコーポ103藤井様方DICE係
※プレイヤーとGMの両方ほ募集します。特にGM、初心者、女性は大歓迎です。

関東

●グループデストロイヤーコンベンション
日時：11月1日（日）9:00〜18:00
会場：川崎市総合自治会館
交通：JR南武線／東急東横線武蔵小杉駅より徒歩7分
集合：JR武蔵小杉駅改札口に9:00〜9:30。ボードを持つスタッフが対応します。
内容：TRPGフリープレイ
会費：500円（高校生以下400円）
連絡先：〒211-0016川崎市中原区市ノ坪630玉城億吉
※TRPGを媒体とした社交場を目指していますので、ご理解の上での参加を。GMを含めた当日参加が可能です。

●千葉模型同好会TRPGコンベンション
日時：11月1日（日）〜4日（水）
受付：12:30〜13:00
会場：千葉大学文・法経学部煉
交通：JR総武線西千葉駅から徒歩10分

The Readers' Column 応募要項②（イベント情報など）

冒険者求む
パーティーより：サークルの会員募集にご利用ください。次の①〜⑧を記入してください。どの都道府県の欄への掲載を希望しているかは必ず明記してください。
掲載希望の都道府県名　①サークル名　②連絡先（郵便番号・都道府県明記。電話番号掲載不可）　③代表者氏名　④会員数および年齢層　⑤結成年月日（西暦で）　⑥活動内容（例会の日時、場所など簡潔に）　⑦入会方法　⑧PR（60字以内 ※1行19字）
マスターより：個人でプレイヤーを募集する方がご利用ください。次の①〜③の順番で記してください。
①プレイするゲーム（代表的なもの）　②連絡先（郵便番号・都道府県明記）氏名・年齢・ゲーム歴　③PR（60字以内）
プレイヤーより：個人でゲームマスターを募集する方、近くのサークルを探している方がご利用ください。記入事項は「マスターより」と同じです。
PBM：プレイ・バイ・メイルの参加者を募集する方がご利用ください。次の①〜③の順序でお願いします。
①タイトル　②連絡先（郵便番号・都道府県明記）　③PR（60字以内）

RPG情報部
イベント情報を掲載します。以下の項目を記入してください（カッコ内は必要な場合のみ記入）。また、どの地方の欄への掲載を希望しているのかを（例：埼玉県なら「関東」）明記してください。
掲載希望の地方名　●イベント名　●日時　●会場（定員）（●交通）（●集合）　●内容　●会費（●主催）　●連絡先（郵便番号・都道府県名明記。基本的に電話番号は掲載不可）（●予約（120字以内））（●注記事項（80字以内））なるべく多くの情報を載せたいので、イベント名、内容・注記事項は簡潔にお願いします。送られた情報はすべて掲載していますが、締切日を過ぎて届いたり、必要事項の記入ミスがあった場合（特に開催日と連絡先）、郵便事故でハガキが届かなかった場合などは、情報が掲載されないことがあります。また、電話での問い合わせは受け付けません。

etc.
2月号（12月27日発売）掲載分の締切は11月20日です。なお、「RPG情報部」では締切に間に合ったもののうち、12月28日から2月10日（予約制コンベンションの場合は3月10日まで）に開催されるもののみ掲載します。「冒険者求む」では頻繁な場合、規定違反の場合（日時、連絡先が抜けている、など）掲載できないことがあります。
あて先：〒151-0051 渋谷区千駄ケ谷5-26-5（株）ホビージャパンRPGマガジン編集部「リーダーズコラム」係



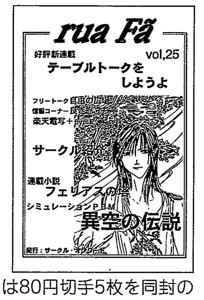
同人誌紹介

募集要項

以下の①～⑧を書いた紙と見本誌1冊を「RPGマガジン編集部内 同人誌紹介コーナー係」あてに送ってください。
①本のタイトル②判型、ページ数③発行者（サークル名）④内容PR（80字以内）⑤連絡先⑥通販方法（本の値段と方法）⑦通販期間⑧掲載希望号（「○号～○号の間」のように書いてください。応募多数の場合はご希望の月に掲載できない場合もあります）　本コーナーを利用する際の注意：金銭、品物の受け渡しについては、当事者どうしの責任を持って行なってください。

※著作権侵害のおそれがある同人誌は、掲載できないことがあります。

ルアＦＡ最新号



B5オフセット28ページ
発行：サークル・オンワード
テーブルトーク中心の情報誌です。ファンタジー小説や隔月で「異空の伝説」のPBMも連載しています。
連絡先：〒591-8023大阪府堺市中百舌鳥町6-998-5-927 山本訓生
通販方法：住所・氏名・購入希望を明記し400円分の無記名小為替もしくは80円切手5枚を同封の上連絡下さい。最新刊ですのでもれなく購入できます。

本コーナーを利用する際の注意：金銭、品物の受け渡しについては、当事者どうしが責任を持って行なってください。

内容：TRPG（D&D、SW、ゴーストハンター、ロードス、クトゥルフなど）&ボードゲーム&カードゲーム
会費：無料
連絡先：〒263-0022稲毛区弥生町1-33千葉大学文サ館内模型同好会
※当日参加制。マジックなどのTCGはやっておりません。ボード&カードゲームは午前からやっています。

●ひたちなかRPGコンベンション
日時：11月3日（祝）10:00～17:00
会場：ひたちなか市文化会館
交通：JR常磐線勝田駅から徒歩15分
集合：直接会場もしくは勝田駅改札前9:30 RPGマガジンを持ったスタッフ待機
内容：TRPG&ボードゲームフリープレイ
会費：300円（GM無料）
連絡先：〒310-0903水戸市堀町1027-2新田コーポ103B棟　根本吉雄
e-mail:aw4y-nmt@asahi-net.or.jp
HP http://www.asahi-net.or.jp/~aw4y-nmt/
※当日参加可。可能なら連絡を下さい。

●PSYコンベンション
日時：11月8日（日）10:00～17:00
会場：東大宮コミュニティーセンター
交通：JR宇都宮線東大宮駅西口徒歩3分
内容：予約制TRPGフリープレイ
会費：100円（GM無料）
連絡先：〒330-0021大宮市東大宮5-22-12松尾方PSYコンベンション係
※予約者優先のため、人数に限りがありますが、プレイヤーのみ参加を承っています。車での来場と昼食持込みは不可。おやつ、飲み物は可。初心者、女性大歓迎！

●ND-CON46th
日時：11月14日（土）
会場：川崎市総合自治会館
交通：JR南武線/東急東横線武蔵小杉駅下車徒歩5分
集合：JR武蔵小杉駅改札前9:50
内容：TRPGフリープレイ（GMは当方で用意）
会費：500円
連絡先：〒210-0911幸区幸町2-694すみれ荘3号室西村純一方神部まこと

●RPG&SLG研究会コンベンションin大学祭
日時：11月14日（土）9:30～17:00
　　　11月15日（日）9:30～17:00
会場：帝京平成大学本館
交通：JR八幡宿駅より帝京平成大学行きバスで15分
内容：TRPG&ボードゲームフリープレイ
会費：無料（会誌も無料で配付）
連絡先：〒290-0004市原市辰巳台1-12三葉寮C-112二宮慈英
※大学祭で行なうコンベンションですので、祭の雰囲気を味わいながら楽しんで下さい。

●日立TRPGコンベンション
日時：11月22日（日）13:00～19:00
会場：日立教育プラザ（日立市民会館正面）
交通：JR常磐線日立駅から徒歩10分
集合：同駅山側に12:15～12:30。スタッフがご案内します
内容：TRPGフリープレイ
会費：300円（GM無料）
連絡先：〒316-0036日立市鮎川町6-18-5小松悠
※予約不要。直接来場可。車での来場はご遠慮下さい。GM当日募集します。初心者、初参加者大歓迎です。

●MUGEN・CONXXIII
日時：11月22日（日）10:00～17:00
会場：埼玉県新座中央公民館
交通：①西武池袋線ひばりケ丘駅より同駅北口発の全てのバス②東武東上線朝霞台／志木駅よりひばりケ丘駅北口行きのバス①②共に「道場」下車2分（TOYOTAのとなりです）
内容：TRPGフリープレイ
会費：無料
連絡先：〒352-0015新座市池田5-10-18森田勝己
e-mail:km2@d1.dion.ne.jp
※基本的には当日参加ですが、事前予約してもらえると助かります。案内を送るので80円切手同封して下さい（GM希望者は特に）。

●グループC.P.U-CON83rd/84th
日時：11月22日（日）9:20～19:00
　　　12月13日（日）9:20～19:00
会場：多摩市民館（90名先着順）
交通：小田急線向ケ丘遊園駅徒歩3分
集合：多摩市民館4F会場入口9:20～9:40（GM希望者は早目に集合）
内容：TRPGフリープレイ（天羅、シャドウラン、退魔鬼行など）
会費：500円（チラシ持参者、18歳未満-100円）
連絡先：〒215-0003川崎市麻生区高石4-22-6-405水本方「C.P.U.-CON」係
e-mail:group-cpu@ro.bekkoame.ne.jp
※時間厳守!!予約不要。当日駅前でスタッフが待機しています。初心者に優しいコンベンションです。

●コンベンションO.G.A.
日時：11月23日（祝）10:00～18:00
会場：JACK大宮6F第1会議室（30名）
集合：JR大宮駅ニューシャトル大宮改札前9:45
内容：RPGフリープレイ
会費：500円（GM無料）
連絡先：〒356-0033上福岡市新田1-7-22シティハイム3.201石川勝広

東京

●Jugglers☆Party第124回コンベンション
日時：11月1日（日）10:00～18:30
開場：9:30（閉場20:00）
会場：多摩教育センター内社会教育会館
交通：JR立川駅南口より徒歩15分
内容：TRPG&SLGフリープレイ
会費：300円
連絡先：〒187-0045小平市学園西町2-16-10丸田荘201田村方
※予約不要。遅刻厳禁。礼節厳守。
http://home4.highway.ne.jp/JPINTER

●秋のホビ研祭1998TRPGコンベンション
日時：11月1、2、3日各10:30～17:00
受付：10:00～10:30
会場：日本大学芸術学部江古田校舎文芸煉303号室（受付は301号室）
交通：西武池袋線江古田駅北口徒歩2分
内容：TRPGコンベンション
会費：50円＋別途ホビ研入場料100円
連絡先：〒176-0012練馬区豊玉北6-13-17-301加藤方「TRPGコンベンション」
※GMは予約制。プレイヤーのみ参加です。

●樹（いつき）コンベンションNo.1No.2
日時：11月3日（祝）9:30～19:00「植樹祭」
　　　12月6日（日）9:30～19:00「歳暮祭」
会場：ルミエール府中（府中市民会館）
交通：京王線府中駅北口より徒歩5分
内容：RPGフリープレイ
会費：300円
連絡先：〒183-0014府中市是政2-29-2-303加藤方神崎龍馬「RPGサークル樹」
※先着50名様限定。10:00の開会時間までに入場されなかった場合参加お断りします。

●NEXTCON'98-304～307
日時：11月3日（祝）10:00～19:30
　　　11月8日（日）10:00～19:30
　　　11月23日（祝）10:00～19:30
　　　12月6日（祝）10:00～19:30
会場：江東区東大島文化センター
交通：新宿線東大島駅下車徒歩5分
集合：東大島方面改札口9:55
内容：フリープレイ
会費：400円（GM無料）
連絡先：〒262-0044長作町1658蛯原方

●「REALWORLD」-CON
日時：11月14日（土）10:00～18:00
会場：品川区荏原第5区民集会所（40名）
交通：東急大井町線下神明駅
集合：9:50（GM希望者は9:30）まで改札前へ
内容：RPGフリープレイ
会費：500円
連絡先：〒142-0041品川区戸越1-26-19佐々木信敬
※毎月第2土曜日開催予定です。遅刻・TCG持込み禁止。予約不要。またスタッフを募集しています。詳細は郵送にて上記へ。

●東京電機大学TG研コンベンション
日時：11月15日（日）10:00～17:00
開場：9:50
会場：東京電機大学7号館
交通：JR総武線御茶ノ水駅
集合：同駅御茶ノ水橋口9:40
内容：TRPG&ボードゲームフリープレイ
会費：300円（一律）
連絡先：〒101-0054千代田区神田錦町2-2東京電機大学2部文化会内テーブルゲーム研究部
※車での来場禁止。公共交通機関のご利用を。会場の場所はわかりにくいので、駅に集合。遊びたいゲームはご持参下さい。

●第145、146回SMATCON
日時：11月15日（日）10:00～19:30
　　　11月29日（日）10:00～19:30
会場：板橋区東板橋体育館3F会議室
交通：JR板橋駅より徒歩15分／地下鉄三田線板橋区役所前駅より徒歩5分
集合：板橋駅西口改札前9:30
内容：TRPGフリープレイ
会費：400円（高校生300円、中学以下200円）
連絡先：〒173-0002板橋区稲荷台10-15加藤方「SMATCON」
※予約不要。時間厳守。参加者同士の交流を目的としたコンベンションです。

●Dungeons&DragonsFestival'98
日時：11月22日（日）10:00～19:00
会場：武蔵野公会堂3F
交通：京王井の頭線／JR中央線吉祥寺駅公園口徒歩2分
内容：D&D®、AD&D®のマルチセッションやショートシナリオ、ドミニオン、タクティカルコンバット、展示など
会費：500円（DM無料、チラシや過去の賞状持参で100円引き）
連絡先：〒214-0011川崎市多摩区布田1-3-104-1加藤健司
fooder@ro.bekkoame.ne.jp
※当日のDM募集。参加予約も受付けてます。http:/www.geocitles.co.jp/playtown-denei/5829/で詳細公開中。D&D®は不滅です！

●伝真-CON
日時：11月22日（日）10:00～
会場：江東区文化センター展示室（80名）
交通：地下鉄東陽町駅下車徒歩8分
集合：東陽町駅大手町方面改札口にGMは9:30、プレイヤーは9:50
内容：TRPGフリープレイ
会費：300円
連絡先：〒220-0041横浜市西区平沼1-40-25-408望月字英
※GM当日参加歓迎。

●N.CON
日時：11月22日（日）10:00～21:00
会場：東板橋体育館第1会議室
会場住所：板橋区加賀1-10-5
交通：都営三田線板橋区役所前駅徒歩5分
内容：TRPGフリープレイ
会費：300円
連絡先：〒114-0022北区王子本町3-9-3-202長岡裕一方「EX企画」宛

●第26回スネークアイズ・コンベンション
日時：11月22日（日）10:30～18:00
会場：八王子市子安市民センター3F
交通：JR八王子駅南口より徒歩8分、京王バス子安1丁目より徒歩1分
集合：JR八王子駅改札前に10:15まで
内容：TRPGフリープレイ（ガープスなど）
会費：400円（中学生以下200円）
連絡先：〒192-0911打越町1539-97SNAKEEYES事務局「SEコン26」係

●ぞっCON！　ー猫帝国ー
日時：11月22日（日）10:00～18:30
　　　12月6日（日）10:00～18:30
受付：GM/9:20～9:30、プレイヤー/9:50～10:00（11/22）／プレイヤーのみ9:50～10:00（12/6）
会場：アクトホール（板橋区成増区民センター）5F集会室（和室）
交通：有楽町線営団成増駅より徒歩3分東武東上線成増駅駅前
内容：TRPGフリープレイ（システム、シナリオなどには一切制約なし、11/22）、オリジナルワールド「猫帝国」を舞台としたTRPGフリープレイ（D&D®、AD&D®、真女神転生II、ソードワールドを予定、12/6）
会費：500円（女性&GM無料、11/22。女性無料、12/6）
連絡先：〒175-0094板橋区成増4-28-15佐藤公孫枝
※ただのフリープレイが、大事件の始まりかも。どう始まるかはご自身で体験を（11/22）。異世界の出来事から“カギ”が導き出されました。事件を解決するには皆さんの協力が必要です（12/6）。スタッフの半数は女性ですので、女性もお気軽に。できるだけ靴袋をお持ち下さい。

●KAMATATRPGコンベンション
日時：11月23日（祝）10:00～17:00
会場：大田区産業プラザPio（40名）4F和室
交通：京浜急行線京急鎌田駅徒歩2分
集合：9:30より会場にて受付会誌
内容：D&D®、SW、シャドウランなど（変更あり）
会費：500円
連絡先：〒144-0056西六郷1-15-1コーポ水上301号羽生方KAMAコン準備会
※TCG持ち込み禁止。ゲーム中禁煙です。

●子キツネーCON
日時：11月23日（祝）10:00～18:00
会場：関区民センター（関出張所）
交通：西武新宿線武蔵関駅南口徒歩5分
集合：同駅南口階段下9:50
内容：TRPGフリープレイ
会費：300円（GM無料、女性200円）
連絡先：〒177-0053練馬区関町南2-31-7松田博幸
※今回が第1回目となる新しいサークルです。常連はいないから、初心者も行きやすい事間違いなし！　一緒に楽しいコンベンションにしていきましょう。

●明星大学青梅キャンパスゲームデザイン同好会主催コンベンション
日時：11月29日（日）
会場：青梅市民会館（20名）
交通：JR青梅線青梅駅より徒歩5分
集合：同駅前9:30～10:30集合
内容：コンベンション
会費：無料
連絡先：〒198-0023青梅市今井3-33-12熊谷達也
※青梅駅前にて係の者が待機しています。

信越

●ねこッチコンベンション'98
日時：11月22日（日）9:30～18:00
会場：新潟市万代市民会館（30名）
交通：JR新潟駅より徒歩10分
内容：TRPGフリープレイ
会費：無料
連絡先：〒950-1103西蒲原郡黒埼町大字立仏1196-1富井誠
※車での来場は遠慮して下さい。

東海

●3DRPGコンベンション
日時：11月3日（祝）9:30～16:00
会場：一宮スポーツ文化センター2F第1会議室
交通：JR尾張一宮駅／名鉄新一宮駅下車徒歩8分
内容：RPGフリープレイ
会費：300円（GM無料）
連絡先：〒491-0831一宮市森本2-27-31松岡大司 taishim@aim.ilc.or.jp
※GM希望者は15分前に集合

●クラブM.A.R.S.コンベ「goodafter…」10
日時：11月8日（日）10:00～18:00
会場：可児市福祉センター
交通：名鉄日本ライン今渡駅南へ徒歩7分
内容：TRPG&TCGフリープレイ（初心者用にSWを1卓用意）
会費：400円（GM割引あり）
定員：TRPG30名、TCG20名
連絡先：〒509-0203下恵土沓井1522B101渡辺方「M.A.R.Sコンベ10」係
※「初心者に優しい」M.A.C.のクラブコンベンションです。なお駅にはスタッフが9:55まで待機しております。
「http://www.fscn.ne.jp/~sala/mac」にも情報あり。

●岐阜大CONin岐大祭
日時：11月8日（日）10:00～16:00
受付：9:00より
会場：岐阜大学全学共通講義棟
交通：JR岐阜駅／名鉄新岐阜駅より岐阜大学行きバス
集合：バス亭前にてスタッフが待機
内容：TRPGフリープレイ
会費：無料
連絡先：〒501-1122古市場東町田97シャトー岐大A-104矢野至人

●才谷屋コンベンション
日時：11月8日（日）
受付：9:15～9:45
会場：三重県総合文化センター内生涯学習センター4F小研究室
交通：近鉄津駅西口より徒歩15分、三重交通バス約5分
内容：TRPGフリープレイ



会費：300円（GM無料）
連絡先：〒514-0101津市白塚町口起3496
第1コーポイトウ203号西川泰弘
※8:30〜9:00まで津駅西口よりスタッフが送迎。RPGマガジンが目印です。

●アザーサイド・コンベンション
日時：11月15日（日）9:20〜16:15
会場：熱田市生涯学習センター
交通：地下鉄神宮西駅下車西へ15分
内容：TRPGフリープレイ
会費：200円（GM無料）
連絡先：〒487-0005春日井市押沢台7-13-16井上富雄
※当日、スタッフが神宮西で9:10まで待機しています。不安な方はスタッフとどうぞ。

●詩人の集い
日時：11月22日（日）10:00〜18:00
会場：味岡市民センター3F学習室·会議室
交通：名鉄小牧線味岡駅下車徒歩5分
内容：フリーコンベンション
会費：300円（会報代込み）
連絡先：〒483-8258小牧市久保一色南2-301大須賀貴幸
※入場開始、GM登録は9:30からです（GM予約者優先権あり）。TCG専用卓もあります。

●NovemberWeekdayConvention'98
日時：11月27日（金）9:15〜16:00
会場：名古屋市瑞穂生涯学習センター2F和室
交通：名鉄名古屋本線堀田駅東へ徒歩5分
内容：テーブルゲームフリープレイ
会費：無料
連絡先：〒478-0001知多市八幡字堀之内136MK創新ビル401加古征裕
※当日受付制。公共交通機関での来場を。

●にくきゅう帝国コンベンション
日時：11月29日（日）9:30〜16:00
会場：北区生涯学習センター
交通：地下鉄名城線黒川駅下車④番出口より徒歩3分
内容：RPGフリープレイ
会費：300円（GM無料）
連絡先：〒464-0071千種区若水2-1仲田荘4棟177号大窄裕樹

●エルドラドRPGコンベンション
日時：11月29日（日）9:30〜
会場：名古屋市昭和生涯学習センター
交通：地下鉄御器所駅下車徒歩7分
会費：300円（会報代）
連絡先：〒470-1113豊明市新田町錦10-23田村至仙
※GM希望者は9:20までに来場を。時間厳守。できるだけ公共交通機関をご利用下さい。

●コミック発電所！
日時：12月6日（日）11:00〜15:00
会場：東別院会館（名古屋市）
交通：地下鉄名城線東別院駅下車④番出口を出て西へ徒歩2分
内容：オールジャンル同人誌即売会。コスプレ可能（写真撮影禁止）
会費：一般400円（パンフレット代）、1スペース1,000円、2スペース1,500円
連絡先：〒461-8799東区名古屋東郵便局留「めるとだうん」内梅本幹則
※スペース申込は、11月6日必着までに80円切手貼付返信用封筒同封で上記へ。募集スペースは直接参加80スペース、一般参加は予約不要。

●第2回央華なコンベンション
日時：12月20日（日）10:00〜17:00
会場：刈谷市産業振興センター604、605会議室（60名）
交通：名鉄・JR刈谷駅より徒歩3分
内容：央華封神オンリーの予約制コンベンション。初めての方にもわかりやすく、楽しい内容です
会費：300円（交流誌の無料配付あり）
連絡先：〒473-0906豊田市竹町北邸46-1近藤方「第2回央華なコンベンション」係
※完全予約制ですので、11月18日（水）必着で上記まで80円切手同封で連絡を。折り返しパンフレットをお送りします。

●名古屋ゲームコンベンション186
日時：12月23日（祝）9:30〜16:15
会場：サンライフ名古屋（250名）
交通：地下鉄鶴舞線浄心駅下車10分
内容：RPG&TCGフリープレイ（ゲーム自由）
会費：400円（GM100円）
連絡先：〒470-2102知多郡東浦町緒川中米田17-191鈴木正尚
※予約不要。開始時間までにご来場を。自家用車来場厳禁。

近畿

●阪南大学“松原祭”コンベンション
日時：11月3日（祝）9:00〜12:30（午前）
13:00〜17:00（午後）
会場：阪南大学構内（30名）
交通：近鉄南大阪線河内天美駅徒歩5分
内容：TRPGフリープレイ（プレイヤーのみ）
会費：無料
連絡先：〒546-0023大阪府東住吉区矢田2-16-4畑山貴志
http://www.sakuranet.or.jp/~ems/
※TCG禁止。予約不要。当日は駅に案内人が待機しています。

●立命館大学アミューズメント研究会レディースコンベンションin学園祭
日時：11月21日（土）11:00〜18:00
会場：京都市内立命館大学衣笠キャンパス内諒友館（15名ほど）
交通：市バス／JRバス「立命館大学」下車徒歩10秒（笑）
集合：直接会場へ
内容：トーキョーN◎VA、放課後怪奇くらぶ、ソードワールド等を予定。カードゲーム、ボードゲームも用意
会費：無料
連絡先：〒602-8377上京区御前通一条上る東堅町113-14-302下山有紀
※男性の参加はご遠慮下さい。GM希望者大歓迎♥ 事前に連絡して頂けると助かります。22日に同会場でフリーコンベンションを行ないますので、こちらは男女問わずお越しくださいませ。

●第5回黒骰子団コンベンション
日時：11月22日（日）10:00〜18:00
会場：京都教育センター
交通：京阪丸太町下車徒歩3分
内容：完全予約制コンベンション（天羅、深淵、トーキョーN◎VA）
会費：600円
連絡先：〒520-3031滋賀県栗東町綣446-3小財健太郎
e-mail:kkozai@yubin.co.jp
※予約者にはパンフレットを郵送します。連絡先、希望ゲーム（希望ゲームのプレイ経験）、TRPG暦、自己PRを明記して上記まで。初心者の方も安心して参加下さい。

●ゲームサークルT.O（ティー・オー）はじめてコンベンション
日時：11月22日（日）10:00〜17:00
会場：三宮の神戸勤労会館（約50名）
交通：JR三宮駅より徒歩5分
集合：同駅中央出口南側OPA前に9:30〜10:00スタッフ待機
内容：TRPGフリープレイ（GM当日参加可）
会費：500円（GM及びメンバー無料）
連絡先：〒591-8032堺市百舌鳥梅町2-2-2小林弘史「T.Oコンベンション」
※GMを若干名予約募集してます。優先してテーブルを準備しますので上記まで。公共交通機関をご利用下さい。

●第5回青いD8コンベンション
日時：12月23日（水）10:00〜16:20
会場：神戸市立青少年会館（50名）
集合：JR三宮駅中央改札口前9:00〜9:20
内容：TRPGフリープレイ（TCG禁止）
連絡先：〒654-0142神戸市須磨区友が丘2-32乾洋（いぬい・ひろし）
※当日参加制。遅刻厳禁です。GM参加希望の方、5名以上での参加の方は事前連絡を。

中国

●広島テーブルゲームの会11月のイベント
日時：毎週金·土曜日19:00〜22:00
毎週日曜日&祝日15:00〜20:00
会場：プレイスペース広島
交通：広島バスセンターから徒歩15分、またはJR横川駅から徒歩15分
内容：カタン、アクワイヤー等のボード&カードゲーム（インストラクター付き、初心者歓迎）
会費：プレイスペース広島使用料（1日券：高校生300円、一般500円）のみ
連絡先：〒730-0801中区寺町4-9-204プレイスペース広島内「広島テーブルゲームの会」係
※予約不要。途中入退場自由。

●ろーどないつコンベンション7
日時：11月15日（日）9:30〜16:30
会場：岡山国際交流センター3F研修室
交通：JR岡山駅西口より徒歩3分
内容：SW、妖魔夜行など
会費：無料
連絡先：〒700-0081岡山市津島東4-19-8-1荒川方「スタジオろーどないつ」
※予約制ですので、80円切手貼付返信用封筒、まず上記にご連絡下さい。詳しい案内を発送します。

●SPS第3回TRPG大会
日時：11月29日（日）10:10〜16:40
会場：福山市民会館3F第3会議室
交通：JR福山駅より徒歩10分
会費：400円
連絡先：〒722-0052尾道市山波町471-1（SPS代表）東誠
※無料駐車場があります。

●TOFコン20
日時：12月20日（日）9:30〜17:00
会場：さざんか会館3F第3会議室
交通：JR鳥取駅南口より徒歩5分
集合：同駅南口に9:30まで
内容：トーキョーN◎VATheRevolutionほか、TRPGフリープレイ、N◎VAレターゲームの情報交換など
会費：無料
連絡先：〒680-0905鳥取市賀露町1538-57影井方「TOFかんぱにぃ事務局」
※完全予約制。GM、プレイヤー希望者とも返信用封筒（GM希望者はシステムとシナリオを紹介したPR文を同封）で12月4月（必着）までに上記まで。欠員があればプレイヤーの当日参加を受け付けます。なお、20回記念にセッションをリプレイにしようと思います。GM申込み者はリプレイを書けるかどうかも明記して下さい。

九州

●ドラゴンアイズRPGコンベンション
日時：11月22日（日）9:00〜17:00
12月6日（日）9:00〜17:00
会場：佐賀市文化会館
交通：JR佐賀駅より徒歩15分、バス10分
内容：TRPGフリープレイ
会費：一律300円
連絡先：〒842-0012神埼郡神埼町横武1153福島絹子

●「K'SKINGDOMフェスティバル'98」
日時：12月13日（日）9:30〜16:30
会場：熊本流通情報会館（50名）
交通：JR平成駅
内容：TRPGコンベンション
会費：一般1,000円（前売り800円）／学生700円（前売り500円）
連絡先：〒860-0811熊本市本荘4-9-29-3F「K'SKINGDOM」
※詳しくは主催店へおたずね下さい。

トレーディングカードゲーム

●広島MTGスタンダート勝ち抜きトーナメント（DCI非公認）
日時：11月1日（日）13:30〜18:00
11月3日（祝）13:30〜18:00
受付：13:30〜14:00（当日受付のみ）
会場：プレイスペース広島
交通：広島バスセンターから徒歩15分、またはJR横川駅から徒歩15分
内容：スタンダード勝ち抜きトーナメント
会費：200円（別途デュエルルーム使用料）
連絡先：〒730-0801中区寺町4-9-204プレイスペース広島内「スタンダードトーナメント」係
※予約不要。11月予定のため、未確定です。

●第20回TeamOsakaマジック定期戦
日時：11月3日（祝）10:30〜18:30
会場：高槻市立生涯学習センター研修室
交通：JR高槻駅南へ徒歩7分
内容：エクステンデッドスイスドロー6回戦
会費：600円
定員：50名
連絡先：〒569-1046塚原2-5-3柴田宗男
※往復ハガキで予約を受け付けます。18歳未満の方は保護者の許可が必要です。

●広島MTGスタンダートトーナメント（DCI公認）
日時：11月7日（土）14:00〜18:00
11月14日（土）14:00〜18:00
11月21日（土）14:00〜18:00
11月28日（土）14:00〜18:00
12月5日（土）14:00〜18:00
受付：14:00〜14:30（当日受付のみ）
会場：プレイスペース広島（各16名）
交通：広島バスセンターから徒歩15分、またはJR横川駅から徒歩15分
内容：スタンダード3〜4回戦スイスドロー
会費：200円（別途デュエルルーム使用料）
連絡先：〒730-0801中区寺町4-9-204プレイスペース広島内「スタンダードトーナメント」係
※予約不要。マナ・メンバーズカードが必要です。11月予定のため、未確定です。

●第3回MoBIUS杯M:TGトーナメント
日時：11月8日（日）9:15〜17:00
会場：旧行政センター（消防署となり）4Fホール（64名）
交通：京浜急行追浜駅より徒歩10分
集合：同駅改札口に9:00（係員が待機）
内容：スタンダード5〜6回戦スイスドロー
会費：500円（1位はウルザスサーガブースター1パック）
連絡先：〒237-0063横須賀市追浜東町2-3小川卓
※予約は上記連絡先まで往復ハガキで。当日受付もあります。車での来場厳禁。

●第17回TeamOsakaマジックオープントーナメント
日時：11月8日（日）10:30〜20:30
会場：高槻市立生涯学習センター研修室
交通：JR高槻駅南へ徒歩7分
内容：ブースタードラフト（ウルザスサーガ）スイスドロー6回戦
会費：600円＋（カード代実費）
定員：50名
連絡先：〒569-1046塚原2-5-3柴田宗男
※往復ハガキで予約を受け付けます。18歳未満の方は保護者の許可が必要です。

●MTG水沢コンベンション13
日時：11月15日（日）10:00〜17:00
受付：9:00より
会場：水沢Zホール和室（駐車場あり）
内容：スタンダード6回戦スイスドロー
会費：400円
連絡先：〒023-1114江刺市川原町3-7依田和浩
※会場の地図が必要な人は、往復ハガキで上記まで（11/10必着）。また、駅から遠いのでJR水沢駅まで送迎します（目印はRPGマガジン。9:30までに駅に来ること）。希望者は11/13までにハガキでお申込みを。大会終了後は21:00ごろまでフリータイムとなります。

●第21回DCI公認MTGトーナメントin半田
日時：11月22日（日）9:30〜18:00
受付：9:30〜10:10（先着順100名）
会場：雁宿ホール（半田市福祉文化会館）2F集会室
交通：名鉄知多半田駅北へ徒歩2分（有料駐車場あり）
内容：公認ジャッジによるスタンダート6回戦スイスドロー／フリープレイ&トレード可
会費：500円
連絡先：〒475-0918半田市雁宿町1-33-2遊コン知多半田駅前店
http://www.japan-net.or.jp/~ucom032
※見学のみの入場はお断りしております。

●Libraオープン定例会
日時：11月22日（日）11:00〜18:30
会場：江東区森下文化センター3F第4研修室（16名）
交通：都営新宿線森下駅より徒歩7分
集合：直接会場へ
内容：スタンダート4回戦スイスドロー
会費：500円
連絡先：〒125-0032葛飾区水元5-9-16森田圭一
※当日受付です。予約不要。フリースペースのスペースもあります。お気軽にどうぞ。

●第6回モンコレパンゲアカップ
日時：11月22日（日）10:00〜16:00
会場：カードショップパンゲア（32名）
交通：地下鉄長堀鶴見緑地線松屋町駅③番出口下車南へ5分
内容：モンスターコレクション32人ノーマルデック戦トーナメント
会費：500円（別途1日入会金300円）
連絡先：〒542-0066大阪市中央区瓦屋町2-12-18

●“cantrip9th”
日時：11月23日（月）9:00〜21:00
会場：秋田市文化会館第4会議室（90名）
交通：JR秋田駅よりバスで約15分
内容：フリーデュエル&トレード等
連絡先：〒010-0041秋田市広面字蓮沼85-1-206大谷隆浩
※当日受付けのみ（スタッフ除く）です。お問い合せはe-mail:c0Foo111@nifty.ne.jpでもどうぞ。

●明星大学青梅キャンパスゲームデザイン同好会主催M:TG青梅杯
日時：11月29日（日）
会場：青梅市民会館（60名）
交通：JR青梅線青梅駅下車徒歩5分
集合：青梅駅前9:30〜10:30
内容：スタンダート5回戦スイスドロー
会費：500円
連絡先：〒198-0023青梅市今井3-33-12熊谷達也
※当日、青梅駅前に係が待機しております。

“冬コミ”情報募集！

もはや恒例となった感のあるコミケ情報!

読者のみなさんやライター／イラストレーターの諸先生方のブース番号、新刊情報を満載したこのコーナー。今回は年末の冬コミの情報を募集したいと思います。コミケにサークル参加される方々は、以下の要項に従ってドシドシご応募ください。

①サークル名 ②サークル参加日 ③館名・ブース番号 ④PR文（新刊情報・サークルの傾向・メインとなる書き手など）を記入したハガキを11月20日（必着）で「リーダーズコラム・コミケ情報係」まで。

基本的にジャンルは問いませんが、男性向け創作など一部のジャンルは紹介できない場合があります。ご了承ください。



薮坂 よしひと・すずしろ・あそらJr の三人で1999年カレンダーを制作しています。カレンダーの内容・購入方法等満載（ウソ）のチラシを作りましたので、下記の住所までご連絡ください。（80円切手を貼り宛名を記入した返信用封筒を同封してください。）
〒561−0816
大阪府豊中市豊南町西4の27の30文化2F
濱田様方カレンダー係



［モノイラ・ギルド］

ギルドマスター：鷹海和秀

【システム説明】

「モノイラ・ギルド」では、投稿が採用された人や人気投票で上位になった人に「経験値」が入ります。

例：「掲載」されて「人気投票で1位を取り」「今月の1枚！に採用」された人の獲得経験値：2＋5＋2＝9点

6か月ごとに「経験値」が多い者の上位3名に、報酬として「鈴木弥子先生に好きな絵をリクエストして描いてもらえる色紙」をプレゼントします。

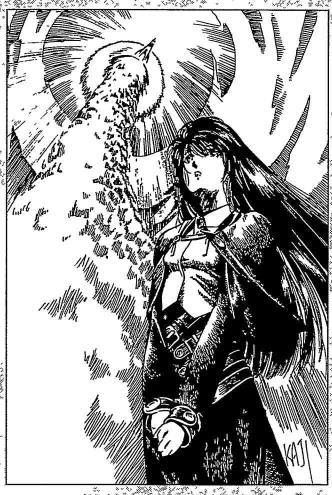
【人気投票10月号】

第1位	とんぷう	(経験値＋5)
第2位	冬の蝉	(経験値＋4)
第3位	藪坂よしひと	(経験値＋3)
第4位	NK	(経験値＋2)
第5位	冬名ひの	(経験値＋1)

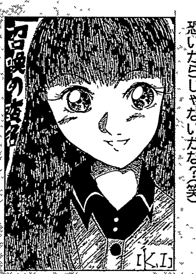
The Reader's Columnにイラストが掲載された人(「モノイラ・ギルド」外を含む)：経験値＋2点
今月の1枚！に掲載された人：経験値＋2点
モノイラ・ギルドに掲載された人：経験値＋2点



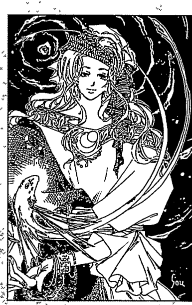
命知らずさいとー(香川県)／黒剣の神官
うひゃあ(笑)。で、でもまあ、RPGMや編集さんに限ったことでは(以下略)ってゆーか、トップからこれかい(笑)



KAJI(神奈川県)／メガネ賢者
今月のトップは、前シリーズで経験値2位を取ったKAJIさんです！ちなみに、KAJIさんの色紙リクエストは『羽根付猫耳小娘』だそうで(笑)。ここにも猫耳……(笑)。



伊藤カオス(群馬県)／暗黒魔術師
根強い人気を誇る『召喚の蛮名』の栃草緋不美嬢。ファンクラブが無いのは、恐いからじゃないかな?(笑)



山月総(大分県)／下僕
子供ができると、生活が規則正しくなって大変ですよね(笑)。子育てがんばれ！



永倉はるか(千葉県)／キャプテン
宇宙冒険大活劇！ 舞台が宇宙になっても、ヒーローがヒロインを助ける構図は絶対に変わらない！



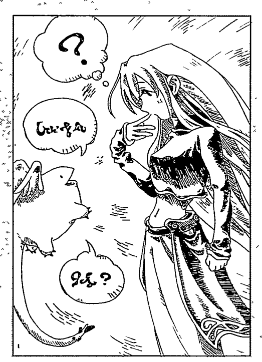
猫ビーム(和歌山県)／学生
わたしもRPGの記事いっぱい見たいです！(爆)……え、おまえも書けって?

▼綾巴(神奈川県)／ヴァルキリー
今月は初投稿がいっぱい来たので、初投稿の人を中心に載せています。

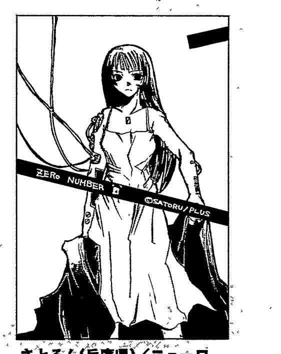




とまりべる(愛知県)／幻術師
ほんっっとに久しぶりだそうですが、モノイラギルドもお願いしますね！



池田圭紀(大阪府)／吟遊詩人
怪しげな生物との邂逅?(笑) 最近はこういう謎のペット(?)が流行ですね。NOVAにも出てくるし。

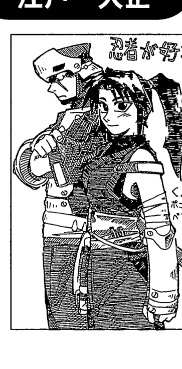


さとるん(兵庫県)／ニューロ
猫耳近衛騎士殿の勧めでこちらに来られたとのこと。キャラものでもオリジナルでも、がりがり描いて送ってくださいね！

今月のクエスト 江戸・大正



歌南冴(福島県)／三つ編み魔術師
というわけで、今月のクエストは『江戸・大正』。年代が広かったせいか、たくさんの投稿がありました。



皐月村(兵庫県)／忍者
くっ、ポニーテールの忍者……。といえば、『ワタル』のヒミコ……ってわかる?(笑)



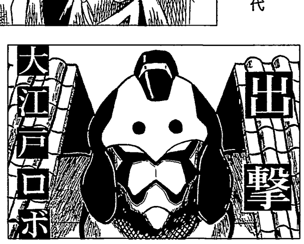
K±K(千葉県)／レッドがいこつ
よく見てみるとこの侍……チョロ～(笑)。



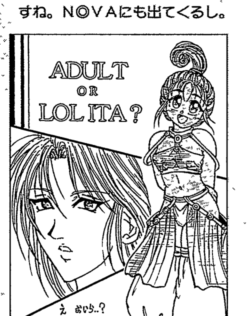
咲耶鮫吉(秋田県)／剣士
袴は大正少女の象徴?



いくる(神奈川県)／魔法少女
男子はホテルに泊まるより、徹夜で野望をだべるのかなぁ? うちらだけ?



LLM(愛知県)／長官
建物のなかでも、変形ロボになりそうなのって、日本の城ぐらいだよね。さすが!?



あそらJr(大阪府)／狼少年
え、わたし? わたしゃかわいけりゃアダルトでもロリータでもいいかなにゃー(爆)



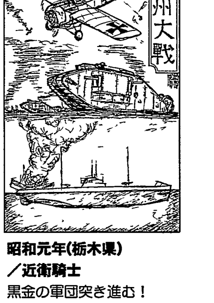
三永真青(宮城県)／竜匠
ハンドルがあるってことは、パソコン通信かな? わたしもけっこう長くやってるですよ。



大井けんたろう(東京都)／賞金稼ぎ
時代劇、わたしは『三匹が斬る！』が好きだけど、特撮ヒーロー物っぽいよねこれ(笑)。



ごんざれす＝たけし(東京都)／レスラー
日本帝国軍って、怪しげな技(術or業)を使ってそうな人が多そうだよね(笑)。



昭和元年(栃木県)／近衛騎士
黒金の軍団突き進む！

【投稿規定】

「モノイラ・ギルド」では、みんなのイラスト投稿を待ってます！ 普通のモノイラのほかにも、「今月のクエスト」では、それぞれの月のクエスト(テーマ)に合わせたイラスト投稿を募集中です。

イラストはハガキと同じタテヨコ比(148ミリ×100ミリ)だったら、サイズが違っても大丈夫。封書によるまとめ送りも大歓迎です！ イラストの裏には住所、氏名、ペンネーム(あれば)を必ず書いてください。さらに、「コミック支部」では、TRPGやTCGを題材にした、笑える4コママンガや1コママンガを大募集中！ サイズは規定しないので自由に描いてくださいね。

また「モノイラ・ギルド」では、ギルドメンバーの証「クラス」を名乗れます。みなさんのクラスは、自分で決めてOKです！ クラスチェンジも自由にやってもらってかまいません(クラスが書かれてない人は、担当が独断と気合いで付けています)。

あて先：〒151-0051
渋谷区千駄ケ谷5-26-5
(株)ホビージャパン
RPGマガジン編集部
「モノイラ・ギルド」係

「クエスト一覧表」
1月号『中世ファンタジー』
2月号(11月末締切)『幻想世界』
3月号(12月末締切)『サイバーパンク』
4月号(1月末締切)『学園』



有賀ちなつ(山口県)／メカハムスター

FROM EDITORS

◆仕事柄、深夜に帰宅することが多いため、ニュース番組を見る機会が少ない（新聞は読むけどね）。何と言っても一番多く見てるのが、TBSで深夜に放映してるCBSニュースだからなあ。（地上波なら）どこでもいいので、25:00ぐらいからニュース番組をやってくれると助かるなあ。（KH）

◆先日、ふとしたことからミクロマンのホームページを発見。数々のなつかしいアイテムに再会できて感涙。おまけに充実した各種データのおかげで、わたしがかつて何歳から何歳までミクロマンに熱中していたかということまで判明！　おまけに年末には完全復刻版も出るのだ。うをを～（HR）

◆とっても、とっても、とっても、とっても、とっても、とっても忙しい～（歌ってるわけではありません）。というわけで、「ガンダムメカニクスII」はそろそろ発売されるハズ。半年で１冊、ということは全巻（といっても何巻になるやら）完結するまで一体何年かかるやら……。う～ん来年からは年４冊ペースにするぞ～！（KEN）

◆某月某日、気持ちがかなり滅入る。気分転換に食事でもしようとそば屋に。有線から流れるBGMは「ガン○ーラ」（byゴ○イゴ）、気分が沈む。某月某日、気分よく食事に行く。店に入ると大魔神とかいう変な名前のピッチャーが阪神相手に優勝を決めている（しかも司会者横浜びいき）。私はずっと阪神ファン。気分が沈む。東京は冷たい街です。（遷）

◆以前テニスを始めたことを書いたが、今回は『その後』編。オイラはここ１か月レッスンにいってません！　理由は３日坊主……ではなく、雨で中止という寂しいもの。しかも仕事で休むとしっかり晴れるから質が悪い。というわけで誰かよい晴れ祈願の方法知りません？（はぬ吉）

◆なぜか最近、盛り上がりつつある社内のマジック熱。とうとう数年ぶりに社内リーグ戦までが開催されることになり、さっそくメタゲーム（偵察ともいう）をしてみましたが……。その結果は白速攻３割、赤バーン２割、青０割!?　てなわけで、脳がウニになった私は５色デッキで出場することにしたのでした。きゅう（以下次号）（OH）

RPG MAGAZINE ロールプレイングゲームマガジン
1998年12月号
第9巻第12号通巻104号
1998年12月2日発行
定価880円（本体838円）
発行所：株式会社ホビージャパン
〒151-0051 東京都渋谷区千駄ケ谷5-26-5
TEL.03-3354-9341（代）
振替：00130-5-106531番
発行人：佐藤光市
編集人：星野孝太
印刷：三共グラフィック株式会社
写植：有限会社 彩字
製本：株式会社丸山製本所

STAFF

Editor in Chief
星野孝太
Editors
平原靖彦
佐々木健
高橋遷
飯島直樹
大辻暁雄
Advertising
山口英生
木村武志
奥田雅弘
西尾和幸
杉浦一徳
関根龍二
Cover Design
落合正道
Designers
中原デザイン
落合正道
中川智樹（T-Head）
古和田孝伸
Photographer
森脇健夫
編集部

AD INDEX

アスキー……74
アメニティドリーム……72
イエローサブマリン……63
ignis・K……70
ORG……69
カードゲームフェスタ'98……68
カードトレーダー……72
ガッツ……121
K＆J企画……72
ゲーム・フィールド……4、5
コスモエンジニアリング……表4
コレクターズ189……30～33
ザ・フォーラム……69
サンクチュアリ……67
JESNETヤマグチ……94
シーズウェア……6、7
白樺書房……71
スザクゲームズ……67
大成堂……71
タカラ……34
ティム東白楽店……72
東京ホビット……64
Dr.ムー……121
パンゲア……68
バンダイカードダス……表3
ファースト……72
フューチャービー……28、29
プレイスペース広島……71
プロ・マジック……83
ベンテン堂……70
ボードウォーク……66
ホビーショップロータス立川店……70
ホビーショップロータス小手指店……70
ホビット大阪……65
ポプルス……62
マーク……73
マジック・フォーチュン……71
やのまん……表2
遊コン……65
ワイバーン……66

HJ PRODUCTS

マジック：ザ・ギャザリング·96、97、122
ガンダムメカニクス②……121
マジック公式百科事典……138
マジックショップリスト……123
RPGバックナンバー……140、141
マジック公式ガイドブック……138
GAMES……139

RPGマガジン１月号予告

特集 どっか～ん、と登場!!
リーフファイトTCG



「To Heart」などでおなじみ、ウィンドウズゲーム界の雄リーフが徹底的に監修したTCG。それが「リーフファイトTCG」だ！　次号のRPGマガジンではこの期待のTCGを徹底研究。連載開始と同時に大特集を組むぞ。見ないと絶対後悔する内容だ!!　そしてみなさんお待ちかねのマジックバラエティ企画第３弾も登場！　その名も「デュエルの鉄人」!!　鉄人たちが繰り広げる熱き戦いに注目せよ！　運命の年1999年に贈る第１号。RPGマガジン１月号がいよいよ地球に降臨する!!

イラスト：あずまきよひこ

※内容が一部変更になることがございます。ご了承ください。

次号は12月2日㈬発売!!

次号より世界編突入!!　刃たちを待ち受ける苛酷な試練とは!?



Homelands（後編）／END
1月号（12月2日発売）へつづく



十二年もの間
一緒に暮らして
きたのに――
あんな事があって
――今でもこれほど
憎んでしまうのなら…
アキラ(あの子)とは
他人でいるべき
だったのよ!!
う…
――それでは
私はこれで
ゴー



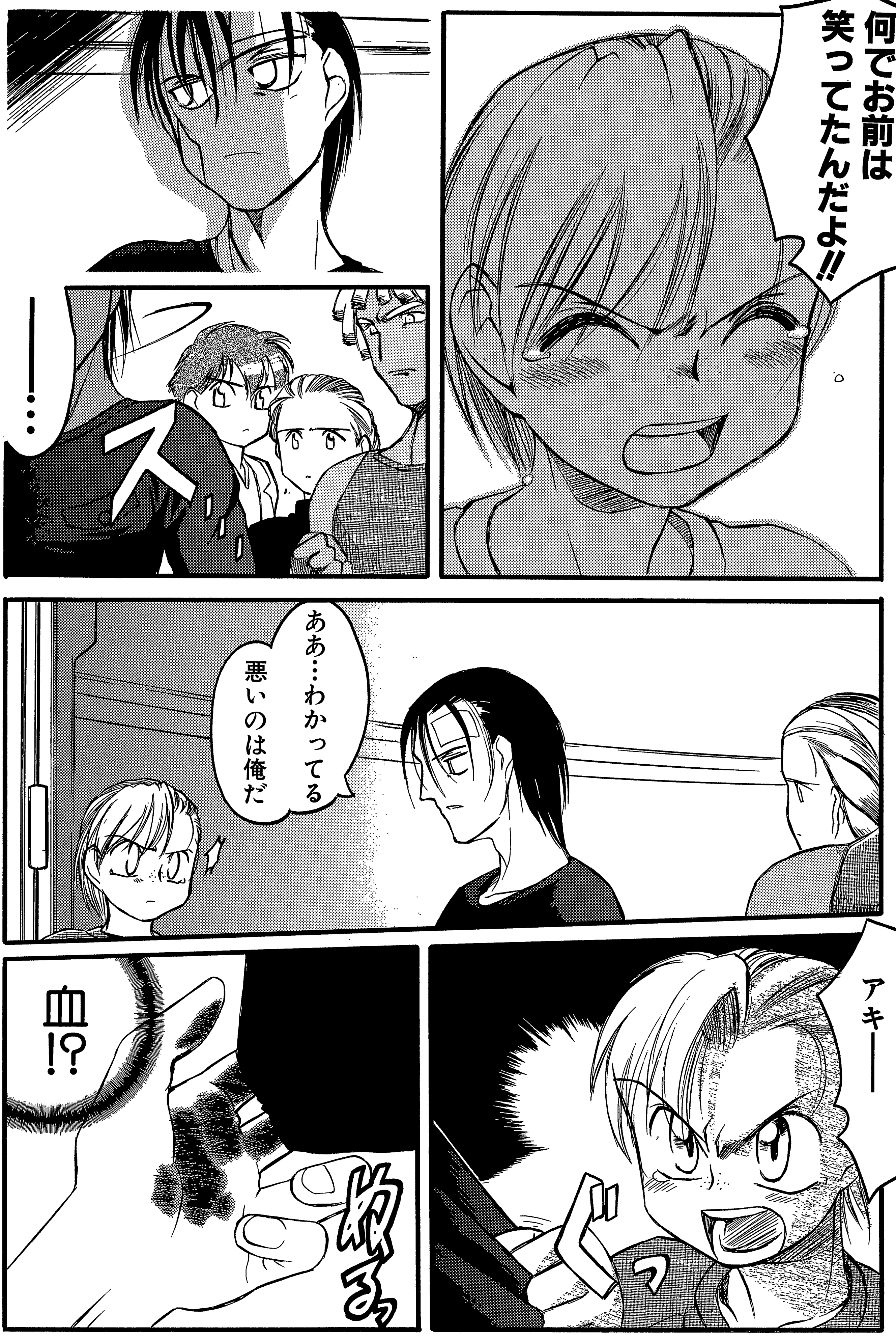
とにかく
もうここへは
来ないでくれ
私たちも
事を公にする
気はないんだ
……承知
しました
——ああ
ところで
お預かりしている
息子さん
アキラの
ことですが…
我が家には
息子など
おりません
お前！まだ
そんな事を…
だって
そうでしょう!?


…妹さんもかい？
アーシュラ君を治せる見込みがあるとしたら…
私と一緒に来て研究に協力してくれるかな？
ここにはもう…俺の居場所はない
それじゃあ行こうか
バタン
私の事は……ブラスとでも呼んでくれ
ブオオオオ



カッくッ
!!
パカン
ばしゅッ
バラバラッ
あー…
ザァアアアアアア
いらないのかな?
いらない…こんなもの…
仲間も…家族なんてものも


あッ――
アキラ!!
じゃあな
ぱしゅ


何でお前は笑ってたんだよ!!
…………
ス…
ああ…わかってる
悪いのは俺だ
逃げるのか!? アキ――
血!?
ぬるっ


ザァァァァァ
はっ
はっ
俺は――
そう思ってたらやめりゃよかったじゃんか!
だいいちあのとき…
ギリッ
ふっ…
はははははッ!!!



どうなんだ アキラ!!
…俺だって おかしいとは 思ってたよ
っんだと コラぁ!!
ちょ…
ちょっとやめて! やめなさい!! アキラだって 怪我してるのよ?
ケガくらい 何だよっ!!
!


もう四日よ…
何が原因不明の
昏睡よ!?
原因なんて…
誰が原因かなんて
わかってるじゃ
ないの!!
やめんか
ジョアン!
・・・うちの娘がこ
ああなったのは!
アキラのせいよ!!
…!!
父と──


ザァァァ…
こんな…こんな事になるのなら行かせなかったわ！
ザァァァァァァ…



『Terror』：対象のクリーチャー１体を倒すことができる黒魔法（インスタント）。ただし、黒クリーチャー（とアーティファクトクリーチャー）には効果がない。
『Drain Life』：黒の攻撃呪文（ソーサリー）。狙った対象（１人）に、注ぎ込んだ黒マナの分だけダメージを与え、その分自分のライフを回復する。


パキン
ヒサッ
あ…
ザ
ピ
ピタ
邪魔するな
ビュオン!!



『Mind Twist』：支払ったマナの数だけ相手の手札を捨てさせることができるという、黒の超強力魔法（ソーサリー）。あまりに強力すぎて、実際のトーナメントでは早々に使用禁止になった逸品。もちろん絶版。



『Necropotence』：ライフと引き換えにカードが引ける超自虐的黒魔法（エンチャント）。
『Storm Seeker』：相手が持っている手札の数だけダメージを与えることができる緑の攻撃呪文（インスタント）。『Necropotence』でカードを加えた直後に撃たれるとかなり痛い。絶版。



『Swords to Plowshares』：対象のクリーチャー1体をゲームから除外するという、強力な白魔法（インスタント）。そのとき、クリーチャーのコントローラーは、タフネスに等しいライフを回復することができる。絶版。
マジック豆知識：実際のデュエルでは、『Hypnotic Specter』がブロックに指定される前に『Swords to Plowshares』を使用している。



「Serra Angel」：パワー4、タフネス4で、飛行能力を持つ白のクリーチャー。攻撃した後も防御に参加できるため、非常に強力である。絶版。
『Hypnotic Specter』：パワー2、タフネス2で、飛行能力を持つ黒のクリーチャー。相手にダメージを与えると、その手札を1枚捨てさせることができる。絶版。



『Contagion』：対象のクリーチャー２体のパワーおよびタフネスに、-2/-1の修正を与える強力な黒魔法(インスタント)。マナの代わりに、ライフと黒の手札を捨てることで使用することができる。絶版。

『Balance』：場に出ているクリーチャー、土地、そして手札の数を、２人のうち少ないほうに合わせるという白魔法(ソーサリー)。絶版。クリーチャー２体を失ったアーシュラは、この呪文によってアキラの優位を一気に覆した。



『Black Knight』: 黒のクリーチャー。パワー2、タフネス2。先制攻撃能力、白魔法に対する耐性を持つ。
『Spectral Bears』: パワー3、タフネス3の、緑の中堅クリーチャー。黒相手にその本領を発揮する。絶版。


声が疲れてるぞ アーシュラ
勝ち抜き戦なんか やって大丈夫か？
だーいじょーぶ!!
すっごく調子いいんだから!!
兄さんにだって楽勝よ!!
それにしても……今日のアーシュラはなんかスゴいね
ひゃー
ああ…ほとんど欲しいカードを引いてるんじゃないか？
このままアキラにも勝ったらパーフェクトね！


まだだ
アーシュラ…
まだお前には
会えない——
さあ！次は兄さんの番よ!!
Quit DUEL
Total Access
03:05:48
WIN 05
LOSE 00


デュエルファイター刃™外伝
ジン
Home Lands（後編）
アキラとアーシュラ・・・
兄妹を見舞った忌わしき運命
中村哲也


ドドドドドド
!
ドドド
待てえーッ!!
POLICE
POLICE
POLICE
ご愛読ありがとうございました!
単行本は来年1月発売予定です!!
おまかせ!!
超高機動警察
ヴァーミリオン
HYPER POLICE DOLL Ver.MILLION
原作:山本 剛(F.E.A.R.)
まんが:かねこしんや



ファンファンファンファン
わあっ!!
ポキ
事件ですか先輩!
おうよ!つかまってな
ドゥーン!!
うわっ
ほれ例の脱獄犯ケヴィンとシェイドの2人組がまた現われたらしぃわ
脱獄後は義賊気取りで世直し系に転向したってな?
そ 想像もつきません
ファンファン
そうそう!新府中のPD隊も出動してるそうよ
えっ!
ヴィーッ


だからね
いつまでもあの子たちのパートナーでいられるように
人間のあたしももっともっと勉強しなきゃって思うの
って言っても自分に何ができるかまだわかんないけどネ
えへへ
とりあえず自分が最初に選んだ職場に戻って考えようと思って
そうか!
今度あなたとコンビを組むときには
あなたに負けない立派な相棒になるからね!
ピッ
警邏(けいら)中の各車へ緊急連絡ッ!


ビーッ
おまえ自身の考えだから転属することに反対はしないけど
警視庁新府中警察署女子寮
SHINFUCHUU P.D. APARTMENT HOUSE
ワレモノ注意
せめてみんなが修理から帰ってくるまで待てないのか?
早く交通課の仕事に慣れたいのよ
自家用
誤解しないでね PD隊が嫌になったとか居場所がなくなったとかじゃないのよ
こないだまでそんなことを考えてたけど
これからはどんな分野の仕事だってどんどんロボットや人工知能が導入されるわ
かといって仕事を全部ロボットに任せて遊んで暮らすなんて嫌だもの



…！
お
お待ちを…
『1（アイン）』はよく
出来ていた
単独の戦力としては
最高だろうな
だが神無月教授の
ロボットは仲間と――
そして人間と共に
戦うとき乗数的に
性能が上がる
そのネットワークを
軽視したのが
敗因だな
うう…
ポリスドール…
なかなかの
ものだな
この国を
傘下に収めるのは
思ったより骨が
折れそうだよ


これぞ活人拳
Vアレスターッ!!
オレ命名ッ
兄さん!?
いつの間に!?
グラッ
ズズ
ズズン!


鉄腕から放たれる電磁（E.M.P.）パルスはッ
あらゆる電子機器を破壊することなく沈黙（ブラックアウト）させる！


パーーン
サァァァァァ
うまく
いった!?
ドキドキ
スプリンクラーで
レーザーを
拡散できた!
馬鹿な!?
水まき器なんぞ
貫通できんはずが
ザワ ザワ
過熱した機体が
水蒸気を発生させ
レーザーを乱反射
していますッ
ビシッ
さぁ
やっちゃえ
ヴァーミィ!!
うんっ!
ピカ
ヴァーミリオンの
百万馬力の源
3基のサカエ
零式発動機ッ
その大出力が
機体を駆け巡り
ある種の電磁波に
変換され
ザオオオォォオオ


ダメ
間に合わない！
キュイイイイイイ
な
なんじゃあ!?


バキッ
ドカッ
ゴキン
!?
バカッ まだ早いッ!!
一時の感情で 勝ちを捨てる つもり!?
そんなのぜんぜん 勝ちじゃないよ
みんなを ボロボロにして 敵だけ倒したって
なんのために 戦ったか わかんないじゃん



私が
レーザーを
撃たせる
再装填(そうてん)される前に
接近して
倒しなさい!
そんな…
作戦としては
いけるかもしれない
でも無理よ!
ヴァーミィは
黙って見てる子じゃ
ないもの
なんとかしなきゃ
2人とも
死んじゃう!
こんなもので
私は倒せない!
どうしたッ
さぁ撃ちなさい!!


ううっ…
ビュッ
うわぁぁぁ
待ちなさい ヴァーミリオン
ルージュ先輩!?
キキーーーッ
まあったく そういうトコは 成長しないわね
まっすぐ 突っ込んだら 射撃の的よ
だけどこいつは レーザーを連射 できないと見えるわ
ギシッ


アカネ！
ズザーーッ
キキキキー
！
消火器
ヴァーミィ！
来たかヴァーミィ…
見てみい腕一本イッたったでェ
ズルッ
ズルッ
後は任せるわ…
ガクン


ズドン
ドドン
ロゼッタ
はい
アカネさん
この建物の
暖房を限界まで
フルパワーで
運転してほしいの
あんな重装甲
着込んで
高出力レーザー
なんか
撃つんだもの
あいつの機体も
相当過熱
してると思うの
それならば
気温を上げれば
運動性能を
落とせるかも
しれない
了解！
署内暖房の
全力運転を
行ないます
ゴゥーーン
こんなの
時間稼ぎにしか
ならない
もっと！
もっと
考えろ!!
ギュッ
──ねぇ
みんなあなたを
待ってるんだよ
怒鳴ったのは
謝るから
帰って来て
ヴァーミィ！
タタタタタタタ


アカネ殿
私がこうして立ち上がることができるのも
あなたが手を火傷するのもかまわず手当てをしてくれたおかげです
もっと御自分と仲間を信じてください
ヒュッ
では御免！
ブルー殿助太刀いたします！
すまねえトモエ！


ごめんなさい
トモエ
あたしのせいで撃たれたのにこんな応急処置しかできなくて
ごめんなさい
あたしが兄さんだったらちゃんとした修理をしてあげられるのに
そんなふうに人と自分を比べるのはおよしなさい
拳銃一丁で飛び出したりしたのもそのためですね
ヴァーミリオンの代わりにあいつと殴り合いでもするおつもりでしたか？
だって
みんな戦っているのにあたしだけ逃げるなんてできないよ！
戦闘は私たち(PD)を信じてお任せください
アカネ殿にはあなただけの役割があります
ギュン
ユイーン
ギュン


どないするルージュ？
逃げ回ってでも時間を稼ぐのよっ
あの子が戻ってきたらいっきに反撃するわよ
キュッ
せやったらウチはウチなりに時間稼がせてもらうわ
逃げ回んのは性分とちゃうしな
ジャキーン!!
ブルー…
ヴァーミィ早く帰ってこなウチが終わらせてしまうで!


まさか!?
事実です こちらでも確認しました
あれはサイボーグです
LYZE RESULT
相手が人間だとわかった以上 私たち(PD)は銃器を使用できません
レーザー兵装 高い格闘性能 そして人間であること…
おそらく―― いえ間違いなく 私たち(PD)と戦うための機体と思われます
LYZE RE
生命反応感知
そんなヤツと素手でやらなあかんのか
戦うため? 違うな 勝つための機体ですよ
PDなど しょせん人間のマネをするだけの機械人形
人と機械の完全な融合体の『1』(アイン)の敵ではありませんな
全機 叩き壊しなさい 『1』(アイン)!
ズズズ


!!
ガッ
キーン
ビクッ
ギャギッ!
ザギュ!
なんで撃たへんかった
あいつ脳波がある
あれは人間だ
ザザザー!



いかがですかな『1(アイン)』の戦闘能力は
使者殿
勘違いするなよ 私はトラストの『眼』にすぎない
評価や意見は私の任務ではない
チーーッ
あえて一言言うならば
調子にのって余計な死者を出すな 殉職者は警察に同情的な世論を生む
承知しております
警察の連中にはなすすべもなく逃げまどう無能を演じてもらいますわい
ドドン
ルージュ!!
まだまだッ
ダンッ


前号まで
ヴァーミリオンに制式採用の辞令が交付された。「ヴァーミリオンにはもう自分は必要ない？」と悩むアカネは、絡んできたヴァーミリオンに思わずあたってしまう。その直後、PD隊を潰すために送られた刺客が新府中署に乱入。アカネはその刺客のレーザーの餌食になってしまった!?
ポツン！
あ
インチキだ——
あ…ありがとうトモエ
くら くら
なんのこれしき
ガヒュウウウン
とはいえいささか不覚をとりました
弾丸をもかわす我々PDといえど光は見切れませぬ
トモエ…！
『1(アイン)』機体温度90℃を超え上昇中です
その程度なら問題ないわい心理グラフは？
攻撃衝動が過剰ですが限界値内です


ほいきたッ
パカ パカ
パカ パカ
こいつをしゃぶってなッ
パキ
ビシ
パカーン
ゴ
ガ
バラ バラ
うそっ



ボボッ
!?
ゴロン
トモエ!
無茶をなさいますな
ヴァイス殿頼む!!
ゴーッ


ダダダダダ
甲州街道
府中市街
わあッ
!?
ギャキャッ
パパパパーッ
なんだろう
すごくイヤな
感じ
ドキドキが
止まらないよ
無事でいて
アカネ!
おまかせ!!
超高機動警察
ヴァーミリオン
HYPER
POLICE DOLL
Ver.MILLION
最終話『再会!』
See You



雑誌コード01509-12 T1101509120882 Printed in Japan 定価880円 本体838円

ロールプレイングゲームマガジン
RPG(ロールプレイングゲーム)マガジン 12月号 1998年12月2日発行(毎月1回2日発行)第9巻第12号通巻104号 1986年5月2日第3種郵便物認可
1998 12
リターン・オブ・G ～Gの衝撃再び～
HOBBY JAPAN
104